#271 PS3 • PS4 • XBOX 360 • XBOX ONE • Wii U • PC • iOS • ANDROID • PS VITA • 3DS • VR

POWER UNLIMITED

EXTRA!!! DUBBELPOSTER UNCHARTED 4 & DESTINY

GRAN TURISMO SPORT
ALLES EROP EN ERAAN

MIRROR'S EDGE CATALYST
GEILE STIJL

POKÉMON SUN & MOON
HEMELS!

VR-BRILLEN GETEST
HTC VIVE & OCULUS RIFT

CHECK JE UNIEKE CODE IN DEZE PU EN WIN EEN GRUWELIJKE GAME PC T.W.V. € 1100,-!!!

WWW.PU.NL
JULI 2016
BP € 4,95



DEUS EX
MANKIND DIVIDED™

PLUS: TOTAL WAR: WARHAMMER IS DE BESTE RTS OOIT • DOOM IS TERUG... EN HOE! • BATTLEBORN VS OVERWATCH: WAAR KNALLEN DE ÉCHTE HELDEN? • GILLEN ALS EEN KLEIN MEISJE MET ASSETTO CORSA • BATTLEFIELD GAAT VOOR DE EERSTE WERELDOORLOG • KOREAANS KANONNENVOER IN HOMEFRONT: THE REVOLUTION • SKYLANDERS IMAGINATORS SPREEKT TOT DE VERBEELDING • VERBLUFFENDE SCIFI-OORLOGEN IN DAWN OF WAR III • KUNNEN GAMES DE TOEKOMST VOORSPELLEN? • GAMEN MET JE VRIENDIN • MASTER X MASTER • KIRBY: ROBOBOT • EN NOG VEEL MEER...



gt gamingtotaal

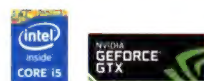


899.00

Power Gaming PC

CPU	Intel i5 3.2 GHz
VGA	NVIDIA GeForce® GTX 960 2 GB
RAM	8GB (2x 4GB) 1600 MHz
SSD	240 GB
HDD	1 TB

PRESTATIE ★★★★☆
GRAFISCH ★★★★½
OPSLAG ★★★★☆



Ook leverbaar zonder Windows 10
799.00



34.95



Octane- Game Gear combo
- Toetsenbord én muis
- Instelbare ledverlichting tot maar liefst 7 kleuren
- US-international lay-out. Grote linker shift toets en kleine enter toets

24.95



Gaming Mouse Xornet II
- Meer grip met de 'claw grip' stijl van deze gaming muis! Voorkomt kramp en zorgt voor maximaal comfort.
- Hoge nauwkeurigheid met maximaal 3500 dpi
- RGB muis

19.95



Skorpion Mouse Bungee
- Laat je bedrade muis zo vrij bewegen als een draadloze muis
- Nooit meer last van een trekkende draad, dus ongestoord gamen

gt gamingtotaal.nl VOOR 21 UUR BESTELD, MORGEN IN HUIS | GRATIS THUISBEZORGD VANAF € 20,00 | OPHALEN EN BETALEN IN EE

acer ALIENWARE AOC ASUS IN SEARCH OF INCREDIBLE Club





crucial EDIFIER fractal design GIGABYTE TECHNOLOGY

Acties geldig tot 31 juli 2016 of zolang de voorraad strekt. De vermelde prijzen zijn in euro's, inclusief BTW en exclusief wettelijk verplichte heffingen. Afwijkingen in prijzen, teksten en afbeeldingen voorbehouden.

HEEFT HET ALLEMAAL!

ALIENWARE IS EXCLUSIEF TE KOOP BIJ GAMINGTOTAAL

INCLUSIEF
XBOX 360
WIRELESS
CONTROLLER



669.00



ALIENWARE

Alpha

CPU Intel® Core™ i3-4170T
VGA NVIDIA® GeForce® GTX GPU 2GB
RAM 4 GB
HDD 500 GB

ALLEEN BIJ
GAMINGTOTAAL:
GEEN 1 JAAR MAAR
2 JAAR
GARANTIE
OP ALIENWARE



1549.00

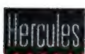


ALIENWARE

R2 15.6"

CPU Intel® Core™ i5-6300HQ
VGA NVIDIA® GeForce® GTX 965M 2GB
DISP 15.6 inch FHD (1920 x 1080)
IPS Anti-Glare Display
RAM 8 GB
HDD 1 TB

AN ONZE 25 WINKELS: GEEN PROBLEEM! | VRAGEN OF PROBLEMEN, ONZE WINKELS STAAN VOOR JE KLAAR! | OP ALLE SYSTEMEN: 3 JAAR GARANTIE!





intel Kingston Lenovo Microsoft msi playseat THRUSTMASTER TOSHIBA Leading Innovation >>>

NVIDIA, the NVIDIA logo, GeForce, SHIELD, and NVIDIA G-SYNC are trademarks and/or registered trademarks of NVIDIA Corporation in the U.S. and other countries.



Pag. 066

INHOUD

DOOM is niet alleen terug, het is ook weer de koning, volgens Samuel. En die koning verdient natuurlijk een kroon in de vorm van een dikke Gold Award!


Pag. 032


Pag. 058


Pag. 062


Pag. 061



Pag. 064

COVERVIEW

FIRST LOOKS

PREVIEWS

REVIEWS

SPECIAAL

VAST



COLOFON
POWER UNLIMITED



UITGEVER *Michiel Verheijdt*
HOOFDREDACTEUR *Jan Meijroos*
EINDREDACTEUR *Ed Wiggemans*
REDACTIE *Wouter Brugge, Jan-Johan Belderok, Florian Houtkamp, Jurjen Tiersma, Willem van der Meulen, Samuel Hubner Casado, Nino de Vries en Tjeerd Lindeboom*

REDACTIE-ADRES Power Unlimited • Richard Holkade 8 • 2033 PZ • Haarlem
INTERNET www.pu.nl
VORMGEVING *Johnny Rijbroek, Dennis van der Zanden*
ILLUSTRATIES *Jordi Peters*
ACCOUNTMANAGER
Aryaty Krancher • 023-5430000

ADVERTENTIES AANLEVEREN
Marco Verhoog
KLANTENSERVICE
Tel. 023-5364401
DRUK
Senefelder Misset Doetinchem

ABONNEMENTEN
Abonneren kan via de website
www.pu.nl
Power Unlimited verschijnt 12 maal per jaar. Een jaarabonnement kost € 55,00. Een abonnement wordt alleen in Nederland en België toegezonden. Een nieuw abonnement wordt gestart met de eerst mogelijke editie voor een bepaalde duur. Het abonnement zal na de eerste (betalings)periode stilzwijgend worden omgezet naar een abonnement voor onbepaalde duur en dan betaal je de reguliere abonnementsprijs, tenzij je uiterlijk één maand voor afloop van het initiële abonnement opzegt.

OVER OPZEGGEN:
Na de omzetting voor onbepaalde duur, kan op ieder moment, per wettelijk voorgeschreven termijn van 1 maand, worden opgezegd.
Uw opzegging ontvangen wij bij voorkeur telefonisch. U kunt de Klantenservice bereiken via: **023-5364401**.

PRIVACY Wij nemen je gegevens, zoals naam, adres en telefoonnummer op in een gegevensbestand. De verwerking van je gegevens is aangemeld bij het College Bescherming Persoonsgegevens in Den Haag door Reshift Digital, de verantwoordelijke voor je gegevens. Je gegevens worden gebruikt voor de uitvoering van met jou gesloten overeenkomsten, zoals de abonnementenadministratie. Daarnaast kunnen wij je gegevens gebruiken om je op de hoogte te houden van interessante informatie en/of aanbiedingen. Jouw gegevens kunnen aan door ons zorgvuldig geselecteerde partijen ter beschikking worden gesteld. Je gegevens kunnen, samen met hun informatie over jou, worden geanalyseerd om de aanbiedingen en/of informatie zoveel mogelijk op je interesses af te stemmen. Je kunt bij het opgeven van je gegevens bezwaar maken tegen beschikbaarheidstelling van je gegevens aan derden. Ook kun je je eigen gegevens opvragen en verzoeken ze te corrigeren of te verwijderen.
Stuur hiertoe een kaartje aan:
Reshift Digital
t.a.v. Klantenservice,
Richard Holkade 8
2033 PZ Haarlem.
Tel. 023-5364401
Bereikbaar tussen 10.00 en 14.00 uur

DE REDACTIE

PC GAMING IS HEET



'PC gaming is dood'; je wil niet weten hoe vaak ik dat de afgelopen twintig jaar heb gehoord. Een onnozele opmerking die vandaag de dag zelfs volslagen ridicuul blijkt. Zelf ben ik weliswaar ook meer op console gaan spelen, maar met de release van Total War: Warhammer zit ik weer gekluisterd aan mijn monitor, muis en toetsenbord. Ook eSports en de indie-scene floreren op PC. Triple A games blijven voor PC uitkomen, al tiert piraterij welig. Desondanks ging Total War: Warhammer binnen een paar dagen 500.000 keer over de toonbank en Overwatch was alleen op PC al goed voor ettelijke miljoenen exemplaren. Toch horen we vaak gamers klagen over het feit dat ze 'geen krachtige PC bezitten' of 'moeten upgraden, maar geen geld hebben'. En daar gaan we dit nummer iets aan doen! Op pag. 35 vind je een Golden Ticket met een nummer, en als je dat nummer invult op een website, maak je kans op een **Game PC ter waarde van bijna 1100 euro!** Dus blader als de wiedeweerga naar die wikkel en wie weet speel jij dit najaar Battlefield of Call of Duty op je gloednieuwe bakbeest! ● *Jan*



ALIVE AND KICKING

IEMAND MOET HET DOEN

De PC-versie van Assetto Corsa verscheen al in 2014, maar omdat de game nu ook op console uitkomt, organiseerde de developer een perstripje naar Rome. Tot groot plezier van Florian bestond het bijprogramma niet uit een bezoek aan Vaticaanstad of het Colosseum, maar mocht hij zelf racen in een Nissan GT-R, een vette BMW en een Lamborghini.
Als klap op de vuurpijl reed hij nog een rondje mee met een professionele coureur in een Lotus Elise. "Iemand moet het doen!", gilde hij nog... voordat hij z'n broek met een dikke grijns volscheet.



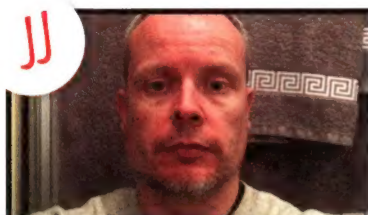
Jurjen



Luisterde deze maand...

... veel naar King Parrot. Ook lekkere achtergrond voor tijdens het werk, mits je het geluid van een ontsporende wagon vol krijsende speenvarkens weet te waarderen.

JJ



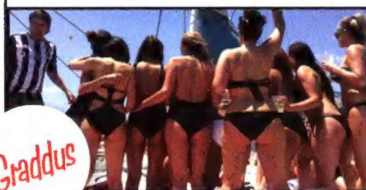
Was deze maand...

... voor het laatst zonder bril. Dertig jaar lenzen dragen heeft zijn tol geëist, en er werd mij dringend verzocht ze nooit meer in te doen. Voordeel: ik beantwoord met bril wel meer aan het beeld van een gamenerd.

Ondertussen...

Schreef deze maand...

... de coverview. En dat met zo ongeveer de strakste deadline uit de PU-historie. Een en ander was zó stressvol, dat ik abrupt een vakantie op een schip vol drank en lekkere wijven boekte.



Graddus

Verbrak deze maand...

... m'n persoonlijke record hotdogs eten. Niets werkt beter tegen een kater dan een trip naar de snackbar van de IKEA.



Samuel

Zag deze maand...

... heel wat teleurstellende zomerfilms, maar juist de gámefilm Warcraft (waar ik met Jan heenging) was best te pruimen. Bijna net zo goed als het Thais dat we van tevoren aten!



Wouter

Jan



Liep deze maand...

... rond bij de TNW 2016 op het Westergasterrein in Amsterdam, en hoorde talks van uiteenlopende tech-entrepreneurs. Sorry, maar de perschef van Neelie Kroes verbood mij andere foto's te plaatsen.

Ed



Tikte deze maand...

... een aardig terrasje in elkaar. Wat klussen betreft heb ik twee linkerhanden, maar tegels leggen kan ik op een of andere manier steengoed.

Nino

Chillde deze maand...

... effe twee weekjes in een tropisch resort aan de andere kant van de wereld. Ik overweeg emigratie, wat een heerlijke vakantie!

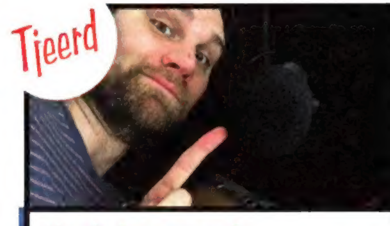
Florian



Zat deze maand...

... weer vier keer in de studio van Slam! Luister elke week om 20:00 uur naar Slam FM voor het heetste game nieuws en doe mee met de wekelijkse prijsvraag waarmee je kans maakt op de nieuwste games!

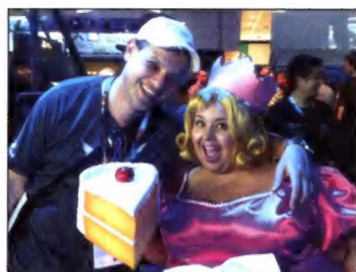
Tjeerd



Heeft deze maand...

... een eigen mini opnamehokje gemaakt. Ik doe namelijk regelmatig voice-overs, en nu kan ik thuis ook dingen opnemen. Nog effe en wie weet hoor je me wel een keertje in een game!

Wordt vervolgd...

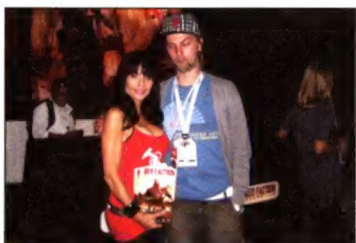



TOCH EEN BEETJE E3

Zoals Ed in zijn rubriekje onder al schrijft, is de E3 al afgelopen als je deze PU leest, maar nog niet begonnen als de PU naar de drukker gaat, dus krijgen jullie pas volgende maand alles over de beurs der beurzen in jullie favo magazine te lezen. Als troost een paar E3-pics uit Ed z'n Ouden Doosch.







U HIER?



'Wat is hier misgegaan?', was de eerste gedachte van Wouter toen ie ineens Graddus op Schiphol tegenkwam. 'Jan heeft ons toch niet allebei op dezelfde trip gestuurd?'
Gelukkig bleek het slechts een enorm toeval; beiden vlogen weliswaar naar Londen, maar waar Wouter een eerste blik op Dawn of War III kreeg, ging Graddus spelen met Deus Ex: Mankind Divided.
Geen misverstand, maar een leuke verrassing dus. Dat het op de foto lijkt alsof de heren meedoen aan het programma *Hello, Goodbye* en elkaar vele jaren niet gezien hebben, is dan weer een tikkie overdreven.

FLORIAN IS VAN DE WERELD



Hopelijk zijn de beelden die Florian op de Oculus Rift en de HTC Vive zag wat beter dan deze foto, want het maken van scherpe pics blijkt ook in deze moderne tijden voor velen nog een heel probleem.
Anyway, Florian was twee weken van de wereld, letterlijk en figuurlijk, en bevond zich 24/7 in de virtuele werkelijkheid met de twee eerder genoemde VR-brillen. In deze PU schrijft hij er zes pagina's over, maar wees blij dat je Florian deze dagen niet in levenden lijve ontmoet, want hij lult op dit moment over niets anders, en als we die spraakwaterval zouden publiceren, hadden we aan een dertigdelige encyclopedie nog niet genoeg.

★ PU.NL

E3 2016

Hoe lang ik de PU ook al maak, het went nooit dat je rond deze tijd een nummer fabriceert dat klaar is als de E3 nog moet beginnen en pas in de winkels ligt als de E3 al voorbij is. Voordeel is dat we in het volgende nummer wat dieper kunnen ingaan op alles wat zich in LA heeft afgespeeld, en ons daarbij niet hoeven laten leiden door de waan van de dag. Gelukkig hebben we al sinds jaar en dag een website waar je tijdens de E3 dagelijks op de hoogte wordt gebracht van het heetste nieuws en de belevenissen van onze redacteuren, dus daar heb je alles natuurlijk gevolgd.
Niet? Check dan alsnog de vette filmpjes die onze uitgebreide crew daar (ongetwijfeld) gemaakt heeft!





PUMMUNITY

De internetgekkies op PU.nl worden er gelukkig niet normaler op, dus gaan we lekker door met de PUmmunity; hét platform bij uitstek voor de internettende gamer die daadwerkelijk iets te melden heeft!

DING DONG Seksuele voorlichting

Wij bij Power Unlimited hebben natuurlijk ook een educatieve rol, daar zijn we ons terdege van bewust. Daarom willen we bij deze die rol vervullen door toelichting te geven op het begrip 'transgender'. Daar bestaat namelijk nogal wat verwarring over, zo blijkt onder een nieuwtje over Valve dat aangeklaagd is omdat iemand van het bedrijf een transgender 'het' noemde in plaats van hij of zij. Daar kwam de volgende reactie van:

Dokkum-duiveltje — 1 week geleden
Hoe vind je als transgender nou het juiste toilet. Man of vrouw? Ik zou niet kunnen kiezen.

Noatak — 1 week geleden
Kop of munt.

Kotter — 1 week geleden
Cock of cunt.

Noatak — 1 week geleden
;)

Even voor de duidelijkheid: de 'trans' in het woord transgender staat voor 'transitie' en 'gender' betekent geslacht. Dus een transgender is een man/jongen of vrouw/meisje die zich niet fijn voelt qua geslacht waarin hij/zij geboren is, en in sommige gevallen bereid is om stappen te ondernemen om het te veranderen. Dus als je eenmaal transgender bent, als je de moed verzameld hebt jezelf zo te noemen, dan heb je waarschijnlijk al je beslissing gemaakt over welk geslacht je wil zijn. Transgender heeft dus niets met je seksualiteit (waar je op valt) te maken en het wil ook niet zeggen dat je een mix bent van beide geslachten. Dat noemen we voor het gemak maar even tweeslachtigheid.
Zo, dan is dat effe duidelijk. Want je weet wat ze altijd op het einde van een G.I. Joe-aflevering zeggen (waarschijnlijk niet, maar daar komt ie): 'Knowing is half the battle.'

CHECK!
PU.nl/Valvebeledigttransgender



Lange neus

Okay, dat was natuurlijk veel te serieus. Zoals de PUmmunity betaamt, ondernemen we daarom meteen stappen het niveau drastisch naar beneden te rukken. Daarvoor hebben we een prachtige comment over de lengte van PeterKoelewijns Nachtwacht van 03-06-'16:

M4R1JN — 5 uur geleden
Kort.

timtamtom — 5 uur geleden
Die van mij niet

ShadowKiller — 4 uur geleden
Erg lang die van timtamtom

Bazinga — 2 uur geleden
Neus?

CHECK!
PU.nl/Nachtwacht030616



Zeepaard

Om nog effe in geslachtssferen te blijven, want dat is toch topical: The Sims 4 heeft sinds korte ALLE beperkingen wat betreft het onderscheid tussen mannen en vrouw opgeheven. Mannen kunnen vrouwenkleren aan en andersom, mannen kunnen zwanger worden, vrouwen kunnen staand plassen; het is een geslachtsvrije wereld! De PUmmunity reageerde daar als volgt op:

Marth380 — 2 uur geleden
Lekker mannen zwanger laten worden want als mannen zich als draagmoeder willen identificeren dan houd niks ze tegen.

NightSniper — 1 uur geleden
Ik zou altijd al wel eens willen roleplayen als zeepaardje

CHECK!
PU.nl/geslachtsbeperkingen



TJEERD | HOUDT JE OP DE HOOGTE



ESPORTS UPDATE

Sinds kort hebben we een heuse eSports pagina in PU, want die tak van sport wordt met de dag toffer om te volgen. Nederland telt steeds meer internationale kampioenen én ESL Benelux is net opgericht. Internationaal gaan de ontwikkelingen sowieso razendsnel! Deze maand: eSporten bij een professionele voetbalclub!

Steeds meer professionele (sport-)organisaties stappen in eSports. De Turkse voetbalclub Besiktas heeft al een tijdje een League of Legends team, maar de afgelopen tijd zijn er in rap tempo eSports secties aangekondigd van bekende clubs. Zo hebben het Duitse VFL Wolfburg en het Engelse West Ham United een FIFA speler op de loonlijst en heeft het Turkse Fenerbahçe ook een League of Legends team. Schalke 04 spant de kroon; de club heeft net een League of Legends team gekocht, wil wedstrijden van dat team laten spelen in hun eigen stadion (capaciteit van 55.000) en staat op het punt om een DOTA 2 en een Overwatch team te starten. Nu is het wachten totdat je eindelijk gescout wordt door Ajax of PSV voor hún FIFA-divisie! Hoe vet zou dat zijn?

WAT STAAT ER DEZE MAAND OP DE AGENDA?

COUNTER-STRIKE: GLOBAL OFFENSIVE

*** 24 - 26 juni - eSports Championship Series Season 1 $1.750.000**

De vier beste Europese teams nemen het op tegen de beste vier Amerikaanse teams aan het einde van het eerste seizoen. De Nederlander ChrisJ greep met zijn team Mousesports helaas net naast een plek in de finales.

*** 5 - 10 juli - ESL One: Cologne 2016 $1.000.000**

Het grootste toernooi in deze periode. Zestien van de beste teams nemen het tegen elkaar op voor een prijzenpot van een miljoen dollar. Het Nederlandse Mousesports maakt daarvoor nog kans om zich te plaatsen via de qualifiers, die inmiddels net hebben plaatsgevonden.

HEARTHSTONE

*** 25 - 26 juni - Americas Spring Championship $100.000**

Dit is de laatste kans om een plekje te bemachtigen op het wereldkampioenschap tijdens Blizzcon in november. Behalve kwalificatie staat er ook een lekker geldbedrag op het spel.

ROCKET LEAGUE

*** 2 - 3 juli - Rocket League Championship Series Qualifier 2 $10.000**

De tweede en laatste online qualifier voor het grootste Rocket League toernooi ooit. De teams strijden om toegang tot de finales die deze zomer worden gespeeld, om $55.000.

LEAGUE OF LEGENDS

*** 2 juni - 31 juli - 2016 LCS Summer Split $100.000**

De Europese LCS (Legends Championship Series) is weer begonnen. In deze competitie spelen alle teams elke week tweemaal tegen andere teams. De nummers 1 tot en met 6 strijden vervolgens om een plek op het wereldkampioenschap in oktober. Nieuw dit seizoen is dat de teams nu twee keer tegen elkaar spelen.

DOTA 2

*** 6 - 10 juli - Nanyang Doa 2 Championships Season 2 $200.000**
*** 13 - 17 juli - The Summit 5 NNB**
*** 21 - 24 juli - StarLadder i-League StarSeries Season 2 $300.000**

Ook al zijn er een aantal grote toernooien voor DOTA 2; in augustus is The International, het dikste toernooi van het jaar met in 2015 een totale prijzenpot van 18,4 miljoen dollar(!). Dit jaar ziet het ernaar uit dat ze daar overheen gaan. Crazy!

MEERDERE FIGHTERS

*** 15 - 17 juli - EVO - NNB**

EVO is het grootste vechtgames evenement van de wereld en bestaat al sinds 1996. Er worden negen games gespeeld: Street Fighter 5, Super Smash Bros. Wii U, Super Smash Bros. Melee, Killer Instinct, Ultimate Marvel vs. Capcom 3, Pokkén Tournament, Mortal Kombat X, Guilty Gear Xrd Revelator en Tekken 7.



"De grote favoriet is Luminosity, die we recent nog hebben verslagen op DreamHack - Malmö. Dat geeft aan dat op een goede dag iedereen te verslaan is, en daar gaan we voor!"
Counter-Striker ChrisJ heeft vertrouwen in zijn team MouseSports.



"Over het algemeen heeft de kritiek ons goed gedaan, het was brandstof om hard te werken en de critici te laten zien waartoe we in staat zijn met onze nieuwe aanwinsten."
Joey 'Youngbuck' Steltenpool, coach van Europees League of Legends kampioen G2 Esports, reageert op de kritiek dat zijn team op vakantie ging na de LCS finales in Rotterdam. Ze strijden nu voor een plek op de wereldkampioenschappen.



Power Spy

● Overwatch is inmiddels al effe uit en het is een rukgame.

● Dat bedoelt de Powerspy letterlijk, want sinds de open bèta steeg het aantal zoekopdrachten naar Overwatch Porno op Pornhub explosief.

● En dat zorgde weer voor een impuls van de verkopen; de game is nu stijf uitverkocht.

● Nu maar afwachten of Blizzard er nog een hardcore modus instopt. Of een yoghurtkanon.

● Sowieso wel een heads up als je met Tracer speelt: pas op voor die geile mannetjes die je van achteren willen pakken.

● Deze maand kwam de trailer van de Assassin's Creed film uit, en verrassend genoeg was ie niet kut; het speelt zich af tijdens de Spaanse inquisitie en ziet er schitterend uit.

● Maar dat zegt nog niets; Ubisoft kennende zullen we wel een grafische downgrade krijgen.

● Ubisoft heeft al flink geëxperimenteerd voor deze film, zo draaide Unity al standaard onder de 30 fps om het 'cinematischer' te doen lijken.

● Er zit weer een hele rits racegames aan te komen en aangezien Ed het vliegtuig niet meer in mag met zijn rollator, reist Florian stad en land af voor de nieuwste racers.

● En als je zoveel reist, krijg je af en toe het gevoel dat je belangrijk bent. Zoals Jan, die licht ontstemd was omdat hij deze maand niet met KLM maar met British Airways naar Londen vloog voor de onthulling van de nieuwe Skylanders.

● Volgens CEO Eric Hirshberg geeft Activision de game terug aan de fans, want deze kunnen nu hun eigen Skylander maken middels een uitgebreide editor.

● 'Geven' is in deze een ruim begrip, want ouders moeten wel gewoon het nieuwe Starterspack aanschaffen.

OPUNIE

LEEFTIJDSGRENZEN ZIJN NIET MEER VAN DEZE TIJD



Ik kom nog weleens in een gameshop. Niet om te kopen (ik heb de mazzel veel games te mogen ontvangen), maar gewoon om te kijken wat populair is, waar gamers naar vragen, etc. Zie het als een stukje marktonderzoek.

Tijdens die bezoekjes ervaar ik vaak de problemen rond de leeftijdsgrens. Kids die in de winkel een 'gewelddadige' game willen kopen, maar daar volgens de wet nog niet oud genoeg voor zijn. En steevast ontaardt dit in een verhitte discussie tussen het kind aan de ene kant en ouder/winkelier aan andere kant... die uiteindelijk vrijwel altijd door het kind gewonnen wordt.

Het kind wil bijvoorbeeld CoD of Halo, en de winkelier geeft aan dat dit niet mag. Waarop winkelier en ouder proberen het kind over te halen voor een niet-gewelddadige game te gaan. Maar die wil de kiddo helemaal niet. Niet cool, suffe shit. En ik snap het kind. Zo'n beetje driekwart van de bij deze doelgroep zo populaire YouTubers streamt en filmt gewelddadige games en veel ouders hebben ook nog eens weinig problemen met die games, waardoor allerlei vriendjes het ook spelen. Win die discussie dan maar eens als ouder...

Scheef

Einde van het verhaal is vrijwel altijd dat de winkelier dan toch maar de gewelddadige game verkoopt (ik verkoop het spel toch aan de ouder...) en slechts zelden kind en ouder de deur wijst. Want ja, zestig euro is zestig euro, en anders koopt ie 'm wel bij de buurman. Bovendien is de rol van de 'offline' winkelier als opvoeder oneerlijk, want bij de online winkelier kan een kind zo games kopen zonder enige, sluitende, leeftijdscontrole.

Kortom, dat hele gedoe rond leeftijdsgrenzen is momenteel zo scheef als de Toren van Pisa. Mensen moeten begrijpen dat je de meeste vormen van digitaal entertainment (of het nu games zijn of porno) met de komst van online shops niet meer tegenhoudt vandaag de dag.

In plaats van krampachtig verbieden, is het mijns inziens beter om de ouders te laten beslissen welke games hun spruiten spelen. En als zij GTA of Doom dan okay vinden, dan is het aan hen...





Na twintig jaar perstrips kent Jan Schiphol beter dan zijn eigen achtertuin. Wat maakte hij afgelopen maand mee?

LIEVER NIET MEE MET BA

Ik vlieg inmiddels zo vaak met KLM dat iedere keer als ik met een andere vliegtuigmaatschappij reis, het bijna voelt als vreemdgaan.

Natuurlijk moet ik mijn mond houden - ik mag blij zijn dat ik überhaupt zo vaak deze aardbol over mag vliegen voor mijn werk - maar als we dan toch de zee oversteken, dan het liefst met de KLM.

Mijn laatste internationale tripje (voor de nieuwe Skylanders - zie elders in deze PU) was echter met British Airways. Een prima vliegtuigmaatschappij, maar hé, het doet niks voor mijn airmilespunten (wink, wink). Daarnaast ben ik ook een tikje bijgelovig: iedere keer als ik níet met KLM vlieg, gaat er wel wat mis. We missen onze vlucht, een vlucht valt uit, de taxi's staken waardoor we te laat komen, het weer slaat om met epische vertraging tot gevolg en ga zo maar door.

Deze keer verliep echter alles gladjes. Het was overigens zo'n beetje het kortste persevent aller tijden, want binnen een uurtje (presentatie Skylanders Battlecast + presentatie Skylanders Imaginators + interview) stond ik weer buiten.

Best wel gek dat je vier keer langer in het vliegtuig zit, dan de gamepresentatie in kwestie zelf duurde. Maar nogmaals, mij hoor je niet klagen; dit is nog steeds de leukste baan op aarde, met én zonder KLM.



"Mensen die voor het eerst een VR-bril of AR-headset opzetten, reageren geëmotioneerd. Dat is prachtig om te zien."



Rober Scoble (UploadVR) vindt dat VR de beste technologische uitvinding van de laatste tijd is.

DE TOEKOMST VAN TOTAL WAR

Het feit dat Total War: Warhammer de snelst verkopende Total War game uit de serie is, is om te beginnen natuurlijk goed nieuws.

door **Jan**
twitter.com/janmeijroos

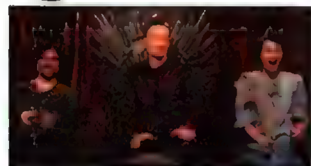
Een half miljoen games verkopen in drie dagen tijd is als PC-only titel gewoon erg goed. Toch zal men zich bij Creative Assembly ook achter de oren krabben. Al meer dan vijftien jaar maken de Britten bloedserieuze, historische strategygames die goed ontvangen worden, en dan is het eerste fantasy uitstapje meteen de snelst verkopende strategygame uit je portfolio.

De vraag is dan ook... what's next? Zowel van Rome, Medieval en Shogun zijn al sequels geweest, dus de meest veilige route zou Empire 2: Total War zijn. Echter, gezien het succes van TW: Warhammer zou het niet raar zijn als men voorlopig op het fantasy pad blijft.

Ik zou het best zien zitten als men eens een allesomvattend sciencefiction epos gaat maken. En er is ook nog steeds een kans dat een klein team gaat werken aan een vervolg op Alien: Isolation; de niet onverdienstelijke survival-horror game uit 2014. Wie het weet mag het zeggen!



SERIOUS GAMING



De ideale profcheck voor de meeste PU-redacteuren

"Ik heb meerdere doodsbedreigingen gehad na het uitstellen van No Man's Sky."



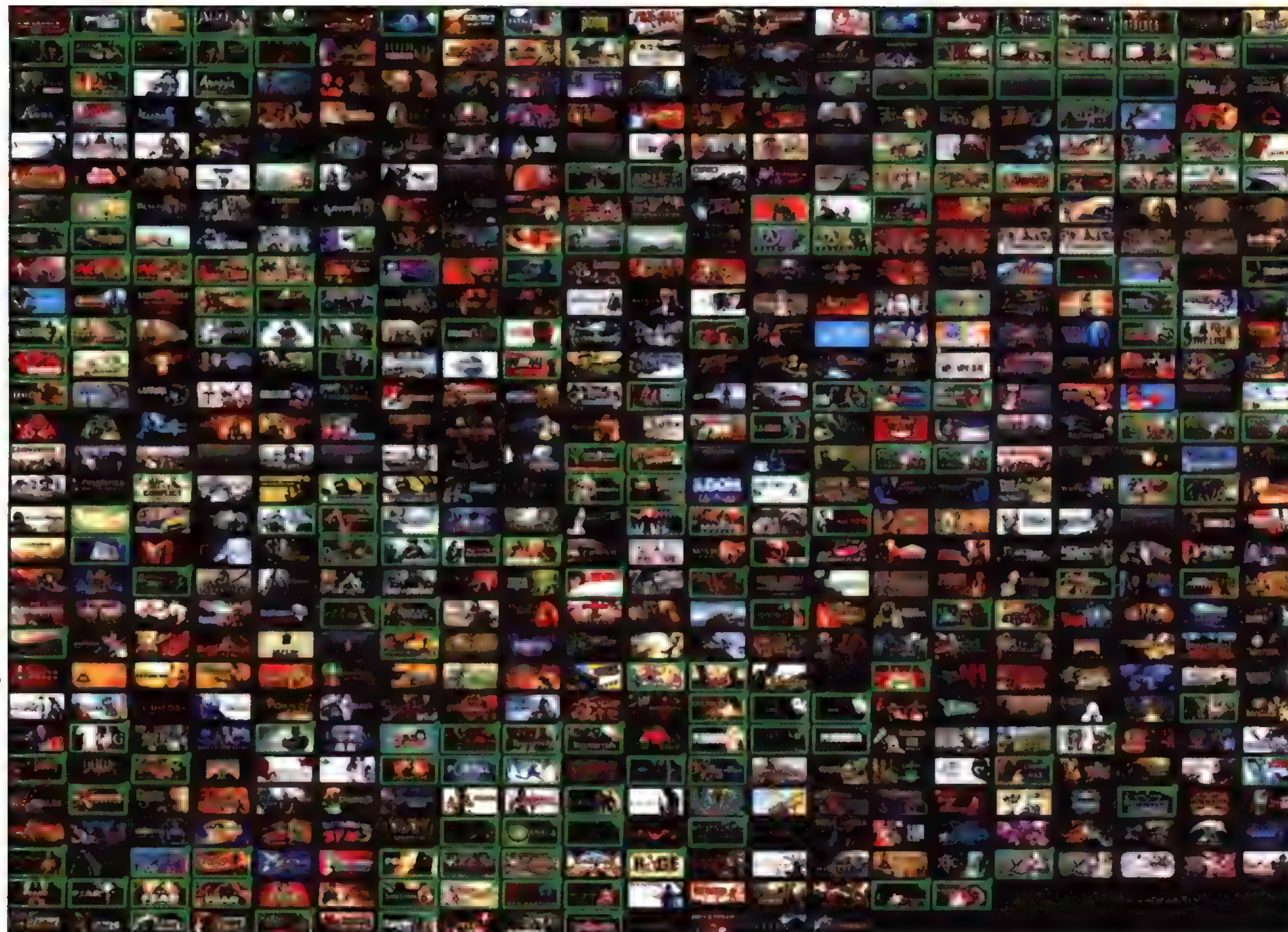
Ontwikkelaar Sean Murray ontdekt de schaduwkant van een klein groepje doorgeschoten gamers

JE HEBT VEEL GAMEN EN VEEL GAMEN

door **JJ**
twitter.com/GKJJ

Wij als PU-redacteuren bezitten aardig wat games en gamen ook best veel. Sommigen hebben er zelfs een aparte kamer voor ingericht.

Maar je hebt altijd baas boven baas. Neem nu die gast in de VS die alle, ik herhaal, alle 1500+ games die op Steam staan, heeft gekocht en nu bezig is om ze stuk voor stuk uit te spelen. Een snelle rekensom leert dat, als een game gemiddeld tien uur duurt om uit te spelen, hij dan vijftienduizend uur bezig is. En dat is omgerekend ruim twee maanden non stop gamen. Om er daarna achter te komen, dat er ondertussen alweer tientallen nieuwe games op Steam staan...



Power Spy

- Florian heeft voor zijn tripjes inmiddels zijn eigen regels bedacht; zo lapt hij de boarding tijden gewoon aan zijn laars en komt hij steevast slechts een kwartier voor vertrek aan bij de gate.
- De laatste keer was dat vijf minuten ná het sluiten van de gate. En dan mag je dus niet mee.
- Volgens Florian onbegrijpelijk, want de teksten van Jan zijn ook altijd te laat en die gaan ook altijd mee in het blad.
- Over te laat gesproken... No Man's Sky stond deze maand bijna op de 'kuffer' van de Power Unlimited, maar zoals jullie weten is die game uitgesteld naar de tweede week van augustus.
- Jammer, niks aan te doen, maar in die tijd kun je ook Deus Ex: Mankind Divided spelen, en dat is meer dan een waardige vervanger.
- Bepaalde gamers waren echter minder mild gestemd en bedreigden zowel de journalist van Kotaku die het nieuws bracht, als Sean Murray van Hello Games met de dood.
- Een vrij dom voornemen aldus de Powerspy, want als je de creative director van je oh zo geliefde game vermoordt, is de kans dat diezelfde game nóg later komt, een stuk groter.
- Samuel liet afgelopen maand op Twitter weten dat hij Uncharted 4 kut vindt in een schijnbaar eindeloze tirade van boze tweets.
- De rest van de redactie had goed opgelet bij parenting class en liet het ventje in het hoekje van internet effe uitrazen.
- Maar de discussie barstte pas echt los toen de kleine Spanjaard ook in de PU Whatsapp groep zijn onvrede over het hoge cijfer liet weten.
- Wat volgde was een urenlange verhitte discussie overineariteit en game-mechanics waarin vooral Nino en Samuel elkaar in de haren vlogen.
- Nou ja, Nino vloog Sam in de haren en Sam vloog Nino in de pet. Verrassend genoeg kwamen ze er niet uit. »

Power Spy

● De conclusie van de Powerspy? Het was een erg vermakelijke discussie, met veel vuurwerk, goed geschreven dialogen en interessante personages. Helaas bevatte het te veel oneliners en was het iets te lineair.

● De Collectors Edition van Mafia III is een pareltje, want er zitten maar liefst twee vinyl platen bij.

● Klap op de vuurpijl vormen de onderzetters die je krijgt bij de speciale versie van de game.

● Dat scheelt weer, dan kan de Powerspy Homefront: The Revolution weer gewoon in het doosje doen. Die deed het namelijk zelfs kut als onderzetter.

● GT Sport, wat niet de nieuwe Gran Turismo is maar stiekem toch wel, krijgt geen dynamisch weer en tijd, voorheen altijd key features van de game.

● Als dat betekent dat de game niet zes, maar vijf keer wordt uitgesteld, knijpt de Powerspy graag een oogje toe.

● JJ heeft een metamorfose ondergaan: hij mag geen contactlenzen meer dragen en moet nu aan de bril.

● Blij is ie er allerminst mee, zijn gezicht is namelijk zo breed dat ie voor een goede bril naar de Gamma moet.

● Voordeel van zo'n wc-bril is wel dat zijn vriendin nu wat vaker op z'n gezicht wil zitten.

● Graddus mocht deze maand op trip voor Deus Ex. Dat is nu al de tweede trip sinds korte tijd die Jan moest laten lopen vanwege andere werkzaamheden. Eerder moest hij Dishonored 2 ook al met pijn in het hart afstaan aan Sven.

● Geluk bij een ongeluk: beide tripjes waren niet met KLM.

● Over ongelukjes gesproken; tijdens zijn FIFA-tripje in Parijs had Tjeerd een taxichauffeur die het niet zo nauw nam met de verkeersregels.

● De man parkeerde letterlijk in een ander busje en na een wildemansrit door Parijs hingen er ineens drie extra autospiegels en een rollator aan de taxi.

OPUNIE

NINTENDO LAAT HELDEN LOS

Stel je eens voor dat iemand van Marvel het volgende zou zeggen: 'Als je Spider-Man of The Avengers wil zien, dat moet je onze comics maar kopen. Wij verdienen namelijk geld aan het verkopen van comics. We zullen die handel nooit verzwakken door onze helden ook te laten opereren in andere media.'

door **Jurjen**
twitter.com/JurjenT

Dat zou een vreemde zaak zijn, nietwaar? Dan zou Marvel dus niet zo alom aanwezig zijn als tegenwoordig, met speelgoed in winkels, attracties in pretparken, tekenfilms op tv, series op Nexflix en films in de bioscoop. Zouden mensen dan die comics met die tamelijk onbekende helden nog wel willen kopen? Waarschijnlijk zou het bedrijf dan al lang failliet zijn, in plaats van de florerende miljardenhandel die het nu is.

Wat dat betreft is het vreemd dat Nintendo nog bestaat. Want jarenlang heeft het bedrijf hetzelfde volgehouden: 'Als je Mario of Zelda wil zien, dan moet je onze consoles maar kopen.' Met uitzondering van Pokémon (dat deels eigendom is van The Pokémon Company), zijn Mario en andere Nintendo helden al tientallen jaren dus niet of nauwelijks buiten Nintendo's eigen consoles zichtbaar geweest. Maar gelukkig had het bedrijf onder voormalig directeur Iwata al een koersverandering aangekondigd. En zien we daar dit jaar de eerste concrete resultaten van.

"eSports is vooral een handige promotietool voor games."



2K baas Zelnick zit nog in de ontkenningsfase

Films

Fire Emblem en Animal Crossing komen naar je mobieltje. Twee keer een schot in de roos, dacht ik zo. Het zijn beide spellen zonder noemenswaardige actie, dus heb je geen echte controller nodig om moeilijke sprongetjes te maken op dat kleine scherm van je telefoon. Het zijn van die eindeloos speelbare games die je heerlijk ontspannen verleiden tot interessante keuzes, en die je altijd wel bij je wil hebben. Kan niet misgaan.

Iets minder overtuigd ben ik van de films die Nintendo gaat maken van hun helden, zoals vorige maand officieel werd aangekondigd door Nintendo's woordvoerder Makoto Wakae en waar Nintendo directeur Kimishima het ook al eens over had. Diezelfde Kimishima gaf toe dat de Mario-film uit 1993 een flop was (zie screen) en dat ze liever animatiefilms gaan maken, in plaats van live action, dus dat biedt dan toch wel weer hoop dat ze het nu wat slimmer aan gaan pakken.

Een Pixar-achtige animatiefilm over Mario's perikelen in het Mushroom Kingdom, met een stel goede schrijvers (zoals die van de Lego-film) zie ik dan wel zitten. En sowieso: het moet!

Pretparken

Nintendo heeft een schatkamer vol geliefde franchises, en moet de deuren maar eens opengooien. Zelda, Metroid, Fire Emblem, Donkey Kong en andere namen kunnen zoveel meer worden dan enkel op Nintendo consoles speelbare videogames. En het is geweldig dat dit nu ook gaat gebeuren. Er zijn bijvoorbeeld ook al pretpark attracties van Nintendo games in de maak. Zelfs als die maar half zo vet worden als die van Spider-Man in Universal Orlando, ben ik al verkocht.

Wedden dat deze move van Nintendo uiteindelijk ook Nintendo's consoles ten goede komen?





NX OP DE TOKYO GAME SHOW?

De Glazen Bol heeft zijn vizier na de E3 alweer gericht op een ander groot evenement: de Tokyo Game Show.

De beurs in de Japanse hoofdstad zou dit jaar weleens het nodige stof kunnen doen opwaaien... als de geruchten kloppen dat Nintendo aldaar haar NX voor het eerst gaat onthullen.

De E3 stond dit jaar in het teken van de nieuwe Zelda, dus nu zijn alle ogen gericht op de nieuwe console van Nintendo. Een eerste onthulling op eigen bodem is dan helemaal niet zo gek. De TGS heeft de laatste jaren weliswaar wat aan glans verloren, maar is nog steeds voor nieuwsmakers en investeerders een belangrijk platform. Bovendien is het qua timing een mooi moment voor Nintendo om daarna toe te werken naar de release in maart 2017.

Als het klopt wat mijn bolleke voorspelt, dan krijgt ie van mij een extra poetsbeurtje.



A CONSOLE TO DIE FOR?

Het lijkt een slick koffertje, maar als je goed kijkt, zie je dat het de koffer is van niemand minder dan Codename 47.



door **Jan**
twitter.com/janmeijroos

Kijk je echter nog beter, dan zie je dat het helemaal geen koffer is maar een custom made Hitman PS4 en dito PS4-controller.

Helaas mogen wij Europeanen alleen maar kijken en kwijlen, want je kunt deze waanzinnig stijlvolle PS4 alleen winnen via de site van Square Enix... als je woonachtig bent in Amerika of Canada. Zucht.

twitter.com/GKJJ

CALL OF DUTY-BASHING WORDT ZIELIG

De aankondigingsvideo van Call of Duty: Infinite Warfare is na een filmpje van Justin Bieber de meest gehate video op YouTube aller tijden. Meer dan twee miljoen mensen 'beloonden' de clip met een duimpje naar beneden.

Twee fokking miljoen! Voor een stukkie beeld waaruit je vooral kon opmaken dat CoD... CoD bleef met een vleugje space. De eerste trailer van Battlefield 1 daarentegen pleurde zo de top 200 binnen van clips met de meeste duimen omhoog. Want WO I...

Kijk, iedereen mag zijn duim overal insteken, maar ik neem al die miljoenen dislikers niet meer serieus, net zo min als de Battlefield-lovers. Die laatste groep is misschien nog wel het sneust. Elk jaar eerst Battlefield omhoog pijpen om dan vervolgens de game lang niet zo massaal te kopen. En kunnen die BF-lovers me eens vertellen wat ze nou precies zo wreed aan hun serie vinden? De servers die nooit op orde zijn? De suffe SP-modes? Het halfbakken intermezzo dat Hardline heette? Of vinden ze BF cool omdat ze jaloers op CoD zijn?

Natuurlijk waardeer ook ik DICE's keuze voor WO I. Gewaagd, fris, origineel. Maar ik hou wel mijn beide poten op de aarde. WO I is niet de meest makkelijke oorlog om voor een shooter te gebruiken (want vooral gevechten in en rond loopgraven) en DICE heeft in mijn ogen met de laatste BF's niet echt topkwaliteit afgeleverd. Enige reserves zijn daarom legitiem. Maar nee hoor, allemaal die duimpies in de lucht.



Never change a winning team

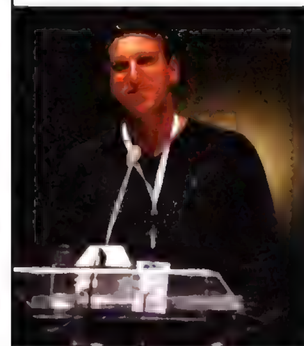
En dan CoD. Ja, CoD blijft CoD. En dat space-gedoe hoeft ook niet van mij. Maar CoD werkt wel elk jaar als een trein, ze maken hun beloftes steeds grotendeels waar en hun servers werken altijd prima. Waarom zouden ze dan allerlei dingen veranderen aan een serie die nog steeds als een malle verkoopt? Game of Thrones is toch ook elk jaar hetzelfde? Barcelona speelt toch ook al jaren Tiki-Taka voetbal? En is Battlefield, afgezien van een ander tijdperk nu, ook niet elke keer min of meer hetzelfde?

Het hele CoD gebash begint mijns inziens elitaire vormen aan te nemen. Een intellectuele voorhoede van gamers die neerkijkt op 'populaire games'. Want alles wat de meerderheid speelt, kan niet goed zijn.

Vergelijk het met veganisten die alles wat vet is dissen, muziekjournalisten die Frans Bauer verafschuwen en klaarkomen op elk vals klinkend bandje bestaande uit rabiate drugsgebruikers, of 'filmkenners' die kicken op alles wat op het Rotterdams Film Festival te zien is en kotsen op het oeuvre van Stalone en Schwarzenegger. Moeimakers zijn het. Geniet van je eigen stuff, maar laat de rest met rust.



> "Het is vandaag de dag heel erg eenvoudig om coole dingen te maken. Het enige wat je nodig hebt, is een PC."



Talent is volgens Nordeus baas Branko Milutinovic niet langer nodig

KIJKEN, KIJKEN, NIET SPELEN

Via kanalen als YouTube en Twitch steken gamers tegenwoordig veel meer tijd in het kijken naar games dan in het daadwerkelijke spelen ervan.

door **Jurjen**
twitter.com/JurjenT

Een kwalijke zaak? Nou nee, gewoon de werkelijkheid. Al schijnen sommige indies met verhalende games wel last van deze ontwikkeling te hebben.

Neem de maker van That Dragon, Cancer. Die game (die op een kunstige manier het verdrietige, autobiografische verhaal vertelt van een vader die een kind aan kanker verliest) heeft bijna niks verkocht, maar wordt wel erg goed bekeken op YouTube. Omdat die game het ook meer van zijn verhaal en vormgeving dan van z'n simpele gameplay moet hebben, is dat ergens wel begrijpelijk. Maar ook wel weer een beetje lullig, dat de ontwikkelaar aan al die kijkers geen cent verdient, helemaal omdat de opbrengst van de game deels naar goede doelen gaat. Als die opbrengst er ooit komt, want voorlopig is That Dragon, Cancer voor de ontwikkelaar slechts, o ironie, een verliespost.



Power Spy

- Uiteindelijk kwam de reden van deze waanzin boven water: de Fransoos bleek een baguette-away driver.
- Maar eerlijk is eerlijk, hij moest ook wel planken, want anders was Tjeerd nooit vier uur(!) voor vertrek op het vliegveld geweest.
- Zoals jullie weten, heeft Wouter helemaal niets met sport. Dat er begin juni een belangrijk tennistoernooi werd gespeeld waar Kiki Bertens fantastisch presteerde, ging natuurlijk geheel aan hem voorbij.
- Hij had dan ook een sterk vermoeden dat Ed porno op z'n PC zat te kijken, toen de man allerlei opgewonden kreetjes slaakte achter z'n bureau.
- Wouter wist het helemaal zeker toen op zijn vraag waar ie in godsnaam naar aan het kijken was, Ed antwoordde: de ballen van Kiki.
- De Warcraft-film kwam deze maand EINDELIJK uit! Maar helaas is de gemiddelde cutscene van een Blizzard game stukken beter dan deze aanval op je zintuigen.
- Niet getreurd, volgens de review van Wouter is de film beter te trekken als je al vaker computergeanimeerde Orcs op je scherm voorbij hebt zien komen.
- Jan zat zelfs juichend en huilend in de bios tijdens het bekijken van Warcraft! Blijkt dat je je het beste in de film kunt verplaatsen als je moeder een Orc is.
- De voorbereidingen voor de E3 zijn in volle gang op de PU-redactie. Tjeerd, Jan, en Jurjen Bakker gaan allemaal naar LA, maar Florian en Wouter zijn de speciale gasten. Die hebben namelijk de eer hun eigen ticket te mogen betalen.
- Wouter heeft daarbij de extra eer dat hij op de grond mag slapen.
- De titel 'adjunct-hoofdredacteur' heeft hij dan ook vooral gekregen om z'n familie in Groningen mee te imponeren. Maar die waren al onder de indruk toen Wouter met trots meldde dat hij een binnenshuis toilet heeft.



DEUS EX: MAN

Racisme. Het blijft een verschrikkelijk fenomeen, en voor Graddus en zijn donkere vriendin maar al te herkenbaar. Vandaar dat Deus Ex: Mankind Divided, dat om de scheiding tussen de 'gewone' en bionische mens draait, een speciale lading voor hem heeft. Oh, en ook omdat het een van zijn favo franchises is, natuurlijk!

Soms zou ik willen dat ik Adam Jensen was. Een nobele held zonder dubbele agenda, die bij de minste vorm van onrecht op de barricaden springt. Maar ik ben geen held. Ik ben geen Adam Jensen. Ik ben slechts een mens, met emoties, onderbuikgevoelens en allerlei andere onzin die mijn denkbeelden vertroebelen. Want wanneer het bijvoorbeeld over de Zwarte Pieten-kwestie gaat, wie heeft er dan gelijk? Anti's, die zich beledigd voelen door dit vermeende symbool van slavernij? Of Henk en Ingrid die vrezen dat er een 'onschuldige' traditie van hen wordt afgepakt? Ik weet het niet. Maar misschien dat het spelen van Deus Ex: Mankind Divided mijn blik kan verhelderen. Ik kan in ieder geval voor even Adam Jensen zijn...

Graddus

HEERST... MAAR VERDEELT NIET


KIND DIVIDED

Ik kreeg laatst ook pillen op m'n kop... Vielen er zomaar een paar dikke boeken uit m'n kast toen ik langsliep.

Londen

Mijn tweede kennismaking met Deus Ex: Mankind Divided vindt plaats in Londen. Een van de meest tolerante en multiculturele plekken op aarde, waar Engelsen thee drinken met Indiërs en Afrikanen hetzelfde werk doen als Australiërs. Yep, ik voel me er altijd direct thuis. De Britse hoofdstad is een lichtend voorbeeld voor de rest van de wereld.

Facebook comments

Wat een contrast met de wereld in Mankind Divided. We schrijven 2029, drie jaar nadat de Illuminati hun 'verdeel-en-heers' politiek met het Aug-incident op Panchaea (vijftig miljoen doden!) gestalte gaven, en de mensheid terug bij af is. Een middeleeuwse, mechanische apartheid domineert het straatbeeld, waarbij er grof gezegd twee kampen zijn: 'normale' mensen, en de bionische Augmented die als tweederangsburgers in afgesloten getto's leven.
Het is vreselijk. Weerzinwekkend. Een bekrompen, gesegregeerde maatschappij waarvan je hoopt dat ie nooit realiteit zal worden, maar die, wanneer je de comments onder een bericht met de woorden 'Godsdienst' of 'allochtoon' op Facebook leest, toch angstvallig dichtbij komt. Op het moment dat Eidos ons een trailer toont waarin een stelletje (hij normaal, zij Augmented) bruut uit elkaar wordt gerukt, breekt mijn hart. Zou het ook zo gaan met mij en mijn vriendin?

Onder de douche

Maar goed, genoeg emotioneel geblabber. Laten we het over de game zelf hebben! Te beginnen met de hands-off presentatie van Praag, het hublevel waar ik vorig jaar in Montreal al uitgebreid kennis mee maakte. Been there, done that? Niet helemaal. We bevinden ons dit keer namelijk in een ander gedeelte van het verhaal, circa dertig uur na de bomaanslag op het station uit de E3 2015 trailer.
Adam Jensen wordt halfdood (en waarschijnlijk nog steeds dronken) wakker in zijn loft, terwijl rood flikkerende icoontjes aangeven welke van zijn augmentations niet helemaal lekker meer werken. Grappig.
Op Jensens antwoordapparaat staat een bericht van zijn voormalige baas David Sariff, die wil dat hij hem zo snel mogelijk terugbelt. Jensen heeft echter andere plannen en springt onder de douche. Wanneer we zijn bionische benen onder het badkamergordijn vandaan zien komen, klinkt er gegniffel in de perszaal. Ha, hopelijk zijn die dingen van roestvrijstaal!
De douche doet Jensen goed, maar helemaal okselfris is onze held nog steeds niet. En helaas zijn Limb Clinics anno 2029 illegaal, dus moeten we de deur uit, op zoek naar de geheime kliniek van dokter Koller.



weetje • weetje

Niet wereldschokkend, wel een klein WTF-momentje: er waren twee levels van Deus Ex: Mankind Divided speelbaar op de Oculus Rift! Of nou ja, levels... Het ging om het appartement van Jensen en het laboratorium van Koller. Wat me het meeste opviel? Dat die jongens wel een keertje mogen stofzuigen.

weetje • weetje

Tijdens m'n gesprek met ARC-leider Rucker, verdwenen plotseling de textures van zijn kleding en haar. Dus stond ik daar ineens met een soort Assassin's Creed: Unity personage te praten. Foto's nemen was helaas uit den boze, maar bij deze nomineer ik de verantwoordelijke developer alsnog voor de Duffe Rucker Award 2016!

MEESTERWERKJE IN DE MAAK



Al vanaf de eerste Deus Ex heeft de serie me in zijn greep. De vrijheid, de morele keuzes, de grimmige sfeer en de vertakkende paden van de gameplay waren hun tijd ver vooruit, mede dankzij visionair Warren Spector. Eidos Montréal heeft met Human Revolution aangetoond dat ze zijn legacy eren en kunnen laten voortleven, al had het vorige deel wel crappy bossfights en ook was het technisch wat stoffig.
Mankind Divided brengt gelukkig én diepe gameplay én mooie graphics. Ik ben dan ook mega hyped! Daarnaast lijkt de game nog grimmiger te worden dan z'n voorgangers, gaat het drama dieper en zijn de belangen nog groter. Het kan niet anders: dit MOET wel een meesterwerk worden.



HUH? HOE DOET IE DAT OP ZO'N AFSTAND?

DAAROM NOEMEN ZE 'M OOK WEL ERDOGAN VANWEGE Z'N ONZICHTBARE LANGE ARM.

JA, DIE LANGE ARM VAN DIE TURKSE DICTATOR IS INMIDDELS BERUCHT: HIJ HEEFT ZELFS Z'N MANNETJES IN HET NEDERLANDSE PARLEMENT

BIZAR TOCH; DE TWEE DOMSTE GASTEN UIT DE TWEEDE KAMER, EN ZE NOEMEN ZICH DENK...

JE HEBT TROUWENS KANS DAT DIE ERDOGAN DEZE GAME VERBIEDT OMDAT ER SEX IN DE TITEL STAAT

Jensen's appartement, dat volgens de ontwikkelaar vol zit met secrets, lore én de intrigerende mogelijkheid om Sariff terug te bellen, laten we voor nu achter ons. Al keer ik er later op de dag nog wel een keer terug via de Oculus Rift (zie weetje).

De juiste papieren

Terwijl Jensen naar de kliniek wandelt, realiseer ik me plots dat mijn kaak op de grond gevallen is. Jezus, wat ziet Praag er prachtig uit! De stad staat vol historische gebouwen die op intrigerende wijze zijn verweven met nieuwe technologie. En hé, daar is het theater uit mijn eerdere hands-on!

Ook op straat gebeurt van alles: agenten die zomaar burgers arresteren, blokkades waar je niet doorheen komt zonder de juiste papieren, enzovoort. '*In the good old days, we just had to show our ID*', hoor ik een NPC mompelen. Tja, je weet pas wat je mist als het er niet meer is. Jensen heeft nu een paar opties: probeert hij de politie om te kopen, vervolgt hij sneakend zijn weg of wordt het guns-blazing? De ontwikkelaar laat ons kiezen, waarna een dikke Duitser heel hard 'BHLAST TZHEM!' schreeuwt. Ik zucht. Deus Ex is geen shooter, domme mo... Maar nee: ik moet andere denkwijzen niet veroordelen. Dat zou ik inmiddels wel moeten weten...

Na een kort knalfestijn in een bibliotheek (waarbij de nieuwe mogelijkheid om augmentations onder de D-Pad te zetten goed van pas komt) arriveert Jensen bij de kliniek van Koller. Her en der hangen ledematen van Augmented, en de glazige oogopslag van de dokter doet vermoeden dat hij af en toe stiekem van zijn eigen medicijnen snoept.

Echt tijd om kennis te maken hebben we helaas niet - de hands-off is afgelopen. Ik kraak met mijn vingers. Yes, eindelijk kan ik zelf weer met Jensen aan de slag!

Gouden maskers

Jammer genoeg kan ik maar één nieuwe missie spelen: Golem City, oftewel de thuisbasis van de Augmented Rights Corporation (ARC). Het tweede level is namelijk wéér de tutorialmissie op het booreiland in Dubai, dus daar wil ik hier verder niet te veel woorden aan vuil maken. Het gaat nog steeds om een wapendeal die in de soep loopt, en ik krijg nog steeds de keuze of ik lethal of non-lethal te werk wil gaan. Maar hé, misschien dat ik deze keer wél te weten kom wie die vreemde, ninja-achtige gasten met gouden maskers aan het eind van de missie zijn?

Daarnaast heb ik het idee dat het er allemaal nóg iets scherper uitziet. Alsof de lichteffecten en de duizenden meeuwen die rond het boorplatform scheren door een PlayStation 4.5 gegenereerd worden in plaats van een PS4... Wat overigens niet zo is hoor, jij graphicshoer jij!

Ik ken Dubai nog op m'n duimpje, dus kruip ik op de automatische piloot voorbij de elektriciteitskabel die een deel van de vloer, alsook de vele guards die de bovenste verdiepingen bewaken, elektrocuteert. En dat zonder één keer te worden ontdekt!

Ik besef nu ook ineens hoe goed de tutorial eigenlijk ontworpen is. Het voelt als een volwaardig level, maar toch leer je spelenderwijs alle mogelijkheden. Helaas blijft de game me het antwoord op m'n vraag over de gouden maskers schuldig...



weetje • weetje

Uiteraard beschikt Jensen weer over een shitload aan active augmentations, dus powers die je zélf moet activeren. Op alfabetische volgorde: Focus Enhancement (betere *goh* focus), Glass-Shield Cloaking (onzichtbaarheid), Icarus Dash (snelheidsboost) Leg Silencers (loop als een ninja), P.E.P.S (soort Force-push), Smart Vision (belangrijke dingen lichten op), Tesla (non-lethal bliksemschicht), Titan Shield (bepantsering), Typhoon (ground-pound) en Nanoblade (spreekt voor zich).

"De setting is echt supersfeervol en het verhaal voor videogamebegrippen zeer volwassen."

Knipoog

Vervolgens is het tijd voor dát waar ik voor naar Londen ben gekomen: de nieuwe, kakelverse content van Golem City! Mijn doelwit is Talos Rucker, leider van de Augmented Rights Corporation en sinds de aanslag op het Praagse treinstation tevens vermeend terrorist. Er wordt me verteld dat hij zich wellicht vrijwillig zal overgeven wanneer Jensen niet te veel slachtoffers maakt. Pfff, net alsof ik extra motivatie nodig had om stealthy te spelen!

Terwijl Jensen in een hypersonisch vliegtuig op de stad aankoerst, wordt direct duidelijk wat voor shithole Golem City is. Overal staan containers op elkaar gestapeld »

OOK DEUS EX GAAT ERVOOR

Was de aankondiging van Deus Ex GO een echte verrassing? Hmmm, nauwelijks. Na de Go-versies van zowel Hitman als Lara Croft was het immers niet de vraag óf, maar wannéér Deus Ex aan de beurt zou zijn.

Deze portable Deus Ex speelt in de basis hetzelfde als andere GO-titels, met het grote verschil dat Adam Jensen z'n augmentations heeft. Hij kan hierdoor onder andere hacken en van lange afstand aanvallen, wat de puzzels nét een stukje strategischer maakt. Pak daar de gloednieuwe level editor bij en we hopen dat Square Enix het ontwikkelteam een beetje achter de broek zit: '*Zeg jongens, waar blijft die game? Go go go!*'.

» waarin Augmented leven, en op straat verkopen ze bedorven kebab. Jakkes. Wat een doffe ellende.

De bewoners blijken niet allemaal vijandig; de wereld van Deus Ex is dan ook nooit zwart-wit. Zo spreek ik een NPC die me best wel wat info wil geven, als ik zijn vrijheid kan garanderen. Die arme man doet ook maar het beste voor hem en zijn gezin, al betekent dat verraad.

Toch zijn er genoeg guards en camera's aanwezig die me maar hoeven te RUIKEN of ze vallen me aan. Ik moet echt alles op alles zetten om niet gespot te worden, maar gelukkig bestaat Golem City uit een wirwar van gangetjes zodat ik nooit lang naar een geheime doorgang of ventilatieschacht zoek. *'Jensen just lóves airvents, doesn't he'*, zeg ik tegen een van de ontwikkelaars. Hij geeft me een veelbetekenende knipoog.

Paardenlul

Het nieuwe level blijkt dus een prima showcase voor de stealth gameplay, maar helaas spreekt het verder niet erg tot de verbeelding. Iets dat vooral komt door het lijkgrijze/schijtbruine kleurenpallet. Zeker vergeleken met het sprankelende Praag voelt Golem City als een generiek, dertien-in-een-dozijn industriecomplex. Aan de andere kant laat het level wel weer heel goed de sociale tegenstellingen zien. Toch blijft het een vreemde keus: hadden ze echt niet iets anders (lees: mooiers) liggen om ons te laten spelen? Bovendien valt me tijdens de sporadische shootouts op dat de A.I. nog steeds rare dingen doet. In mijn vorige preview noemde ik de vijanden al 'niet de slimste', maar

"Leuker, grootser, sfeervoller, meeslepender en vooral volwassener dan ooit."

momenteel lijkt 'oliedom' me meer op zijn plaats. Het was gewoon letterlijk mogelijk om naast de ingang van een deur te wachten tot de sullige soldaten één voor één naar binnen wandelden, wachtend op het genadeschot. Kom op jongens, dat is zóóóóó 2006. Een kleine compensatie is dat het schieten

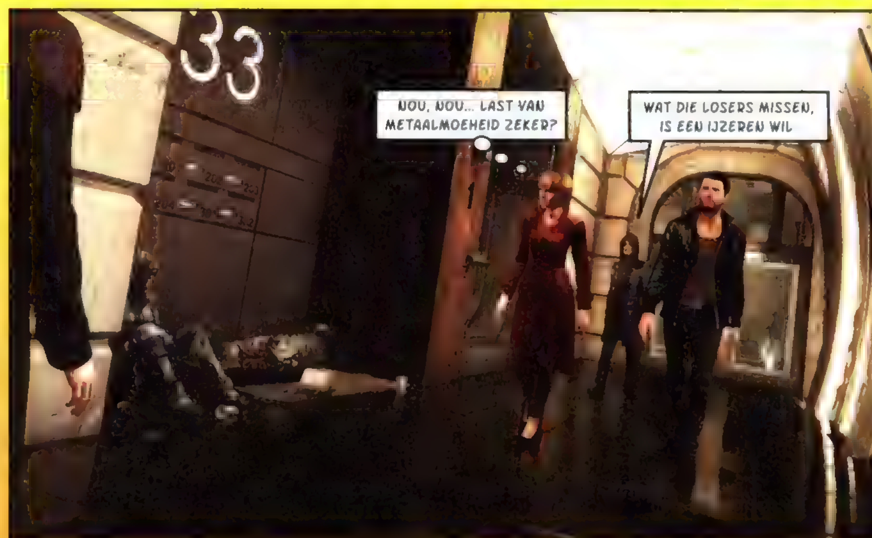


weetje • weetje

Square Enix heeft grootse plannen met het Deus Ex universum. Naast Mankind Divided en Deus Ex GO, wil de uitgever namelijk ook hoogwaardige figurines en kleding op de markt brengen. Nu heb ik toevallig zo'n Deus Ex jackie, en ik kan je vertellen dat ie als gegoten zit!

weetje • weetje

Human Revolution nog niet gespeeld? Dan vind je het vast fijn om te horen dat iedereen die Mankind Divided voor de Xbox One pre-ordert, daar een GRATIS digitaal kopietje van HR inclusief de sterke 'Missing Link' DLC bij krijgt!



Augmented houden eigenlijk maar van één soort muziek: metal.

EINDELIJK MP IN DEUS EX?

En toen toverde Square Enix ineens Breach uit de hoge hoed: een compleet nieuwe gamemode waarin je als hacker de digitale dimensie betreedt. In feite is het een soort first-person variant op de hacking minigame uit Mankind Divided (zij het met guns), waarbij je qua stijl moet denken aan een mix tussen Tron, Watch_Dogs en de VR-missies voor de eerste Metal Gear Solid.
In elk level wordt je tijd bijgehouden op leaderboards, zodat Deus Ex met Breach eindelijk een soort van multiplayer kent! Een bijzonder basale, sure, maar het stijltje is in ieder geval erg cool.



wel heerlijk voelt. De wapens packen flink wat punch, en de machinegun maakt een overtuigend brrrrrr-geluid. Maar ik zei het al eerder: Deus Ex is geen shooter of, nuance: in ieder geval niet voor mij. Ik vind je echt niet ineens een paardenlul als jij wel je pistooltjes wil trekken, hoor *kuch*.

Ratterige Rucker

Het level eindigt in ieder geval wél intrigerend. Want daar, hoog boven Golem City, stuit ik dan eindelijk op Talos Rucker. Hij begint over mijn kills, en daar lijkt hij niet echt blij mee. Volgens hem is de ARC een eerlijke, nobele organisatie die er slechts op uit is Augs te beschermen. En dat is gezien de inhumane omstandigheden waarin de meeste van hen leven dan ook wel weer begrijpelijk. Maar hé, ze hebben wel een aanslag gepleegd. En ik had net bijna een privéleger achter me aan!

Het gesprek met Rucker heeft plaats in een zogeheten Persuasion Battle, een onderdeel dat ook al in Human Revolution present was. De bedoeling is je tegenspeler onder tafel te lullen, door hints over zijn persoonlijkheid op te vangen en verder gewoon een beetje je boerenverstand te gebruiken. Vervolgens krijg je telkens een keus: is je antwoord instemmend, neerbuigend of probeer je de persoon met tegenargumenten te overtuigen? Ik kies het laatste. Die ratterige Rucker weet gewoon dat hij te ver is gegaan! Hij blijkt inderdaad voor rede vatbaar, en zijn response level wordt iets positiever. Nu moet ik doorpakken. Ik vertel hem dat iedereen door zijn daden alleen maar angstiger is voor de Augmented, en dat Rucker het beste rustig met mij mee kan gaan zodat men inziet dat de ARC niet agressief is. De man geeft me wederom gelijk, en komt zelfs met wat nieuwe info op de proppen. Wow, ben ik een mense... ehm, Aug-kenner of niet?

Ineens schreeuwt Rucker het uit. Zijn gezicht barst open, en het is alsof zijn augmentations hem van binnenuit opvreten. Hij valt op de grond. Dood. Demo afgelopen. Wat de fuck?!?

Toevallig zie ik naast me een gamejourno die z'n gesprek met Rucker opfokt. In tegenstelling tot wat ík voorgeschoteld kreeg, wordt de ARC-leider boos en belt z'n guards. Het vreemde is echter dat hij wel op precies dezelfde manier het loodje legt... Het is dus nog steeds niet duidelijk in hoeverre je keuzes daadwerkelijk verschil maken. Blijft de ARC nu ook de rest van de game pissed op Jensen, of alleen in deze specifieke scène? Vragen, vragen...



weetje • weetje

Graddus waande zich voor even Ed. Hij vroeg Jan namelijk al vóórdat hij op trip ging om een kader over zijn liefde voor Deus Ex en Adam Jensen, maar kreeg dat pas ná-dat hij dit artikel had ingeleverd. Via WhatsApp. Vol spelfouten. Toch grappig: een verhaaltje over een beroepshacker van een beroeps-slacker...

Veel geleerd

Maar goed. Tijd om de balans op te maken, want ik heb vandaag veel geleerd. Allereerst over het spel zelf. Zo weet ik nu dat de setting echt supersfeervol is en het verhaal voor videogamebegrippen zeer volwassen. Daarnaast ben ik blij dat je op nóg meer manieren kunt sneaken, al vind ik het teleurstellend dat de A.I. zich - met name tijdens intense shootouts - gedraagt alsof ze levensmoe zijn.

Het belangrijkste is echter dat ik me meer dan ooit realiseer dat we best wel wat toleranter mogen zijn tegenover elkaar. De wereld van Deus Ex: Mankind Divided is namelijk geweldig om een aantal uurtjes in te vertoeven, maar je moet er toch niet aan denken dat die shit op een dag realiteit wordt...

VERWACHTING ***GRADDUS:***

Deus Ex: Mankind Divided oogt leuker, grootser, sfeervoller, meeslepender en vooral volwassener dan ooit, met de nieuwe gamemode Breach als toffe toevoeging. De beste stealthgame van 2016? Wie weet, al is een tweede plek achter Dishonored 2 ook zeker niet oneervol...

- + Zwaar indrukwekkende setting en storyline.
- + Meer sneakopties dan ooit.
- + Bad guys omlullen blijft leuk.
- − A.I. kan wel een augmentationnetje of twee gebruiken.

ACTION ROLE-PLAYING
EIDOS MONTRÉAL / SQUARE ENIX
23 AUGUSTUS 2016

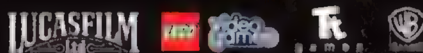


STAR WARS
THE FORCE AWAKENS

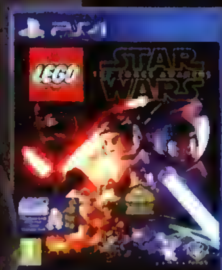
7
www.pegi.info
VOORLOPIG

PlayStation EXCLUSIVE
• Phantom Limb Level Pack
• Droid Character Pack

JOIN THE RESISTANCE
OP 28.06.2016



PRE-ORDER NOW TO GET JABBA'S PALACE CHARACTER PACK



PS4

Ook verkrijgbaar op PS VITA en PS3

KULUM



Twitter: @nasriencops
Instagram: @nasriencops

Op reis naar:
De rest van de wereld. Ik wil sowieso in elk continent geweest zijn en wil de zeven wereldwonderen zien.



Speelt:
Uncharted, Overwatch, GTA en Fallout 4.



Nasrien Cops

Hoezo veelzijdig? De Belgische Nasrien Cops kan een aardig potje gamen, heeft haar eigen YouTube kanaal, presenteert voor radio & tv én kan ook nog eens zingen als een Vlaamse nachtegaal. Één ding deed ze nog niet: het schrijven van de Kulum in PU.

VENUS & CAVA

Ik zit al ongeveer vijf jaar in de mediawereld. Ik heb eerst op de nationale radio gewerkt waar ik het ochtendprogramma presenteerde, daarna heb ik televisiewerk gedaan, maar er was nog één medium dat ik nog niet had ontdekt en dat was YouTube.

Toen ik op een avond samen met mijn twee beste vriendinnen van een ware girlsnight aan het genieten was, kwam 'YouTube' ter sprake. Met veel wijntjes begonnen we te filosoferen over een eigen kanaal voor vrouwen. Na enkele maanden hebben we de koe bij de horens gevat en werd 'Venus & Cava' geboren, een kanaal door vrouwen, voor vrouwen. Het is zo ongelofelijk leuk om met mijn twee besties allerlei dingen uit te testen waar wij al jaren vragen bij hebben. Het enige wat ik moet leren is minder uitgesproken te zijn voor de camera, maar dat heb ik geleerd van al die Nederlanders waar ik mee samenwerk voor Inside Gamer denk ik :-)

GAMING

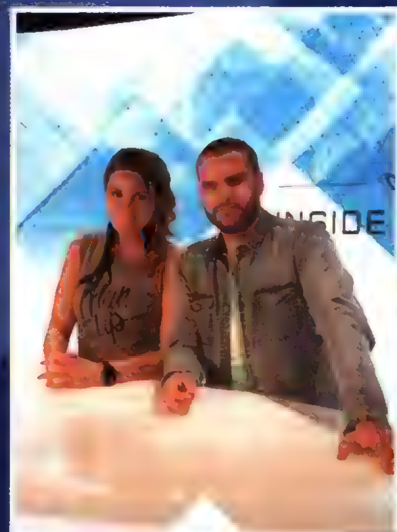
Als je mij vraagt wat ik de leukste console vind die ooit is uitgevonden, dan ga ik nog steeds voor de Nintendo 64. Geloof het of niet, maar die console haal ik nog zeer regelmatig uit de kast, dan blaas ik het stof eraf en speel ik Diddy Kong Racing. Pixels die veel te lang moeten laden, stroeve bewegingen en slecht geluid. I still love it.

Ik heb jaren gedaan met alleen deze console, daarna kwam er een PS2, PS3, Wii en een Xbox 360. Nu ben ik verslaafd aan mijn PS4, maar ik weet dat dat elk moment weer kan veranderen. Elke console is al zoveel gebruikt dat ik ervan sta te kijken dat ze allemaal nog werken. Ik zal ze ook nooit verkopen, hoeveel miljoenen die dingen ook waard zijn binnen vijftig jaar.



LUISTERT NAAR...

Alles waar stevige gitaarsolo's inzitten. Mijn lievelingsbands zijn Pearl Jam, Muse en Foo Fighters. Ik heb al hun muziek grijsgedraaid en ben al naar enorm veel optredens gaan kijken. En neen, het gaat echt niet vervelen.



INSIDE GAMER TV

Toen ik begon te werken voor Inside Gamer, was ik geen game-leek, maar zeker ook geen professional. Ik kwam in een wereld terecht die vreemd voor mij was, maar wat een leuke wereld! Ik heb al de leukste dingen mogen doen. Ik zat in een helikopter-dummy en werd te water gelaten, ging naar Walibi Fright Nights en speelde Overwatch als een van de eerste. Ik werd ondergedompeld in de wereld van games en mocht de allernieuwste uitproberen.

Het eerste seizoen dat ik samen met Simon presenteerde, ontdekten de producers dat ik een enorme angst heb voor zombies. Daar werd uiteraard enorm veel misbruik van gemaakt. Ik ben nog steeds geen fan van zombies en zombiegames, maar ik kan ze al meer appreciëren dan enkele maanden geleden.

Als ik naar de voorbije twee seizoenen van Inside Gamer kijk en ik moet één game kiezen, hoef ik niet lang na te denken: geef mij maar Uncharted, alle vier de delen. Nathan Drake kan me krijgen.



KIJKT NAAR...

Letterlijk alles, maar hou ook wel echt van 'wijventelevisie': Home & Away, Titanic en One Tree Hill zijn zeker de revue gepasseerd. Maar een goede actiethriller kan me evenveel bekoren. Prison Break is dan weer mijn favoriete serie aller tijden.

BATTLEFIELD 1



Al jaren schreeuwen shooterfans om een game die speelt in de Eerste of Tweede Wereldoorlog. En uitgerekend een week nadat bekend werd dat Call of Duty nóg verder de toekomst ingaat, hoorde Tjeerd in Londen dat Battlefield 1 in WO I gaat spelen!

"Deze oorlog is de Genesis van Modern Warfare", zegt Aleksander Grøndal van DICE, en hoewel hij de hoofdletters niet echt uitspreekt, moet ik stiekem toch een beetje gniffelen om zijn woordspelletje. Want het ziet ernaar uit dat EA, Activision heeft afgetroefd in de strijd om de gunsten van de gamer door terug te gaan naar de Eerste Wereldoorlog. #ripcod stond direct bovenaan de hashtagparade en alle frustraties over de moderne en futuristische shooters van de afgelopen jaren werden weggezucht na de brute trailer die DICE liet zien bij de reveal van Battlefield 1.



Technologie

Maar is de Eerste Wereldoorlog eigenlijk wel een interessante oorlog om een game over te maken, werkt het wel qua gameplay? Nou, wat Grøndal zei, was eigenlijk helemaal zo gek nog niet, want de WO I was in vele opzichten een superbelangrijke oorlog; de technologische ontwikkeling van wapentuig kwam in een stroomversnelling en de oorlog werd allesvernietigend, nietsontziend en smeriger dan ooit tevoren. En dus kun je prima zeggen dat deze oorlog de bakermat was van moderne oorlogsvoering.
Tijdens de Eerste Wereldoorlog werden bijvoorbeeld voor het eerst vliegtuigen ingezet voor gevechtsdoeleinden; eerst voor verkenning, daarna werden ze ook volgeladen met bommen en werden er mitrailleurs op geplaatst. Ook werden tijdens deze oorlog de eerste tanks ontwikkeld en voor het eerst door de Britten ingezet bij de Slag aan de Somme. Verder begonnen de Duitsers met het gebruik van chemische wapens en werden er grote stappen gemaakt op het gebied van artillerie.
Het zit allemaal in Battlefield 1, een game die alle facetten van deze oorlog laat zien.



"EEN GAME DIE ALLES AANGRIJPT OM ALLE FACETTEN VAN DE EERSTE WERELDOORLOG TE LATEN ZIEN."



Zeppelins

Battlefield 1 speelt zich af ter land, ter zee en in de lucht, en, zoals je van een Battlefield game gewend bent, heb je de mogelijkheid om in een grote hoeveelheid voertuigen te stappen, waaronder een aantal die flink tot de verbeelding spreken, zoals de immense zeppelins, waar de Duitsers mee bombardeerden. En wat dacht je van de vliegtuigen? Zo kun je bijvoorbeeld plaatsnemen in de legendarische tweedekker van de Rode Baron en de strijd in de lucht uitvechten zonder moderne technologie en doelzoekende raketten. Vet daaraan is ook dat het ernaar uitziet dat je stukken van andere vliegtuigen af kunt schieten, wat dan weer impact heeft op de bestuurbaarheid.

Rijdend fort

Aangezien tijdens de Eerste Wereldoorlog de eerste tank de fabriek uitrolde, kun je je voorstellen wat een moment dat moet zijn geweest toen soldaten ineens zo'n ijzeren fort op zich af zagen komen rollen. Okay, die tanks waren natuurlijk niet vergelijkbaar met de moderne



weetje • weetje

DICE pakt ook de klassen aan in Battlefield 1. Zo heb je nu niet alleen Assault, Scout, Support en Medic, maar ook de Tank Officer en de Pilot.







vernietigingsmachines, maar volgens de ontwikkelaar krijgen we diverse lichte en zware tanks onder de knoppen die allemaal weer anders aanvoelen en besturen.

Hetzelfde geldt voor de vloot, die onder andere grote slagschepen bevat, maar ook kleinere, wendbaardere exemplaren.

Nieuw in Battlefield 1 is de introductie van paarden op het slagveld. De edele dieren beschikken weliswaar niet over een pantser, maar zijn wel stukken sneller en wendbaarder dan de primitieve tanks uit die tijd. Welke voertuigen daar nog bijkomen is onbekend, maar denk aan jeeps, motoren en in de trailer zagen we zelfs een trein!

Kraters

Destructie is sinds Bad Company een belangrijke component van de Battlefield reeks, maar in BF4 werd het meer een gimmick dan een goedwerkend onderdeel.

Het ziet ernaar uit dat de destructie in Battlefield 1 minder scripted en dynamischer wordt. Eerder had ik het al over de vliegtuigen die op allerlei verschillende manieren kapot kunnen, maar ook de grote verscheidenheid aan artillerie en bommen hebben zo'n impact dat elk potje weer anders kan zijn. Grote kraters waar je je in kunt verschuilen of juist het vernietigen van de cover van de tegenstander met bommen en granaten; het lijkt meer dan ooit een rol te spelen.

Singleplayer

De singleplayer campagne wordt ook een interessante aangelegenheid, want we zullen meerdere kanten van de oorlog ervaren door de ogen van verschillende soldaten. Het is nog niet precies bekend welke kanten worden belicht, maar het ziet ernaar uit dat we onder andere in de huid kruipen van een donkere (Franse?) soldaat en een vrouwelijke Bedoeïen strijder. Het is sowieso al bekend dat we kunnen strijden op het platteland in Frankrijk, in het bos van Argonne, de Italiaanse Alpen en de woestijn in het Ottomaanse Rijk (Turkije/Midden-Oosten), maar de komende tijd zal EA ons ongetwijfeld bestoken met meer info over Battlefield 1. En 21 oktober zullen we er dan echt achter komen of die schreeuwende shooterfans eindelijk tevreden hun bek zullen houden.



weetje • weetje

In Battlefield 1 kun je een Permanent Squad aanmaken, waarin je met maximaal vijf man altijd in hetzelfde squad zit; zo kun je van server naar server switchen terwijl je altijd samen blijft.

POTENTIEEL SPEELBARE SLAGEN

Met bijna veertig miljoen dodelijke slachtoffers is de Eerste Wereldoorlog een van de bloederigste oorlogen die de mensheid ooit gekend heeft. Een overgroot deel van dat bloedvergieten vond plaats in Frankrijk, maar er waren overal ter wereld veldslagen die we misschien wel na kunnen spelen in Battlefield 1.

ZEESLAG BIJ JUTLAND

De grootste zeeslag uit de geschiedenis vond plaats bij Jutland, waar de Britten de bevoorrading van de Duitsers bij Denemarken met een gigantische vloot blokkeerden. De Britten verloren veel meer schepen en soldaten dan de Duitsers, maar de blokkade hield stand en dus bleef de strijd uiteindelijk onbeslist.

***Gameplay** - Aangezien er in Battlefield meerdere schepen in alle soorten en maten speelbaar zijn, zou het tof zijn om deze slag na te spelen. De Britten hadden zelfs een vliegdekschip, dus ook vliegtuigen kunnen in de mix worden gegooid.*

EERSTE SLAG BIJ DE MARNE

De eerste grote slag in Frankrijk, toen 1,1 miljoen Fransen en Britten de 1,5 miljoen Duitsers wilden stoppen bij de rivier de Marne. De Duitsers werden inderdaad gestopt, waarna ze zich terugtrokken en ingroeven: het begin van de loopgravenoorlog.

***Gameplay** - Een massale veldslag tussen twee gigantische legers, waarbij er voor het eerst gebruik werd gemaakt van vliegtuigen en de Fransen naar het strijdveld werden gebracht in... taxi's! Stel je voor dat je je maten naar het front brengt in een ouderwetse taxi terwijl de artillerie om je heen knalt.*

BELEG VAN KUT

De Britten waren gelegerd in Kut, een plaatsje in het Ottomaanse Rijk (Kut ligt nu in Irak), maar onder leiding van de Duitse generaal Von Der Goltz kwam het Ottomaanse leger effe huishouden in Kut. En voor twee legers was het kleine Kut te krap. Je raadt al wat de Britten riepen toen ze het leger aan zagen komen.

***Gameplay** - Het Ottomaanse Rijk zal een van de plaatsen zijn waar Battlefield 1 naartoe gaat, en in het zand van de woestijn heb je vooral te paard voordeel. Denk aan galopperen door de woestijn, terwijl je vrienden je met sniper proberen te dekken, of wat dacht je van zandstormen in Kut? Ach, je weet natuurlijk prima waarom ik deze slag heb uitgekozen...*





DAWN OF WAR III



Dawn of War III werd aangekondigd met een zeer aparte, duistere, bijna abstracte trailer die verweven is met symboliek. Wouter, nog tot aan z'n keel in het gewone Warhammer universum met Total War: Warhammer, zat meteen op het puntje van z'n stoel.

Er zijn veel universa waar je het liefst niet fysiek wil zijn. In dat van Marvel loopt je huis steeds kans vernietigd te worden door buitenaardse of superkrachtige baddies. In GTA is de kans dat je doodgereden of -geschoten wordt net zo reëel als dat je gedwongen wordt om beroepscrimineel te worden. En in het Star Wars-universum kan je hele planeet zomaar opgeblazen worden door de zoveelste Death Star. Maar al deze denkbeeldige werelden hebben nog wel een lichtpuntje, een bepaald voordeel, of dat nou superhelden, cynische humor of prinsessen in slavenpakkies zijn. In het universum van Warhammer (40K) daarentegen, is het alleen maar dood, ellende, moordlustige wezens en gigantische oorlogen wat de klok slaat. Een prima universum om mentaal via een game te betreden dus, om zo lekker oorlogje te spelen en massa te moorden.

Akkefietjes op Acheron

Tegen de tijd dat Dawn of War III uitkomt, zijn we misschien nét klaar met (de fantasy van) Total War: Warhammer en dat is perfect voor degenen die geen leven zonder Warhammer ambiëren. Ben je daarnaast ook nog liefhebber van strategische gameplay, dan kan je helemaal een 'WAAGH!' van blijdschap slaken, want Dawn of War is altijd de beste RTS-franchise op het gebied van Warhammer geweest. Sinds het verschijnen van Total War: Warhammer is het correcter om het de beste RTS-franchise op het gebied van Warhammer 40K te noemen, want Dawn of War richt zich op de scifi-versie van Games Workshop's intellectuele eigendom.



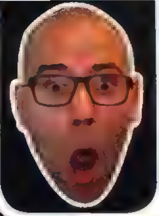
"MISSCHIEN WEL DE MEEST VERBLUFFENDE SCIFI-OORLOGEN IN EEN RTS OOIT."



In dit universum is er nog steeds sprake van bijvoorbeeld Dwarfs (Squats) en Chaos (the Archenemy), maar de focus in Dawn of War III ligt in de eerste instantie op de Empire of Man (Space Marines), de Eldar (hightech toverelfen) en de Orks. In de singleplayer campaign wordt tussen de perspectieven van deze drie rassen gewisseld, terwijl ze tegen elkaar strijden op de planeet Acheron.

Onder leiding van de gierige Ork Warlord Gorgutz, de ambitieuze Eldar seer Macha en de machtige Space Marine commander Gabriel Angelos, gaan de drie facties met elkaar op de vuist. Allemaal zijn ze namelijk bijzonder gefascineerd door een wapen dat volgens de geruchten ergens op de planeet Acheron verborgen moet zijn, maar op het moment dat dit mysterieuze moordtuig opgedoken wordt, komt er een nieuwe dreiging om de hoek kijken.

Ontwikkelaar Relic Entertainment laat natuurlijk in het midden wie/wat deze nieuwe vijand zal zijn, maar ik zet mijn geld op de Tyranids (een Brood/Xenomorph-achtig ras) of de Chaos







"SHIT GAAT BOEM TOT DE MACHT VAN AWESOME."

(zie het als een leger van Dark Links). Hoewel het fijn zou zijn als het voor de afwisseling een keer de Dark Eldar (gecorrumpeerde elfen), de Tau (cyborg-achtige lui) of de Necron (undead) waren.

Superslachterij

Er wordt dus, zoals het Warhammer betaamt, flink oorlog gevoerd op planeet Archeron, en dat in RTS-stijl. Maar degenen die net zoals ik genoten hebben van Dawn of War II, zullen verrast zijn dat de Company of Heroes-achtige gameplay (weer) plaats heeft gemaakt voor het wat traditionelere, StarCraft-achtige Real Time Strategy uit deel 1 van de serie. Dat betekent dat base building weer terug is en je dus met grote legers op stap gaat, in plaats van het intiemere strijden in kleinere teams van deel 2.

Ik ben er zelf nog niet helemaal over uit of ik dat vetter vind, maar één ding is zeker: de battles in Dawn of War III zijn er wel grootser dan ooit door geworden! Dat komt niet alleen door de toename in aantallen manschappen, maar ook het geweld dat zogenaamde super units op het strijdveld loslaten, draagt daar zwaar aan bij. Deze ultieme strijders zijn beeldvullende modderfokkers (de grootste units die Relic ooit gemaakt heeft, benadrukten de devs meermaals) waarvan een Emperial Knight het schijnende voorbeeld was tijdens de gameplay demonstratie. Deze mech kan met haar dubbele, maximaal enorme miniguns een kegel van vernietiging op de battlezone tekenen, waarmee garnizoenen aan Eldar kapot geschoten worden. Maar het effectiefste, meest spectaculaire effect bereik je met een salvo raketten wiens impactzones je zelf kan aangeven aan de hand van cirkels. Shit gaat dan BOEM tot de macht van awesome, iets wat prachtig overkomt ondanks, of dankzij, de bijna cartooneske, Warcraft 3-achtige graphics van Dawn of War III.

StarCraft of War

De gameplay van Dawn of War II was deels een succes door de focus op het micromanagen van een beperkt aantal units, en ondanks dat dit plaatsmaakt voor base building in deel 3, is een ander belangrijk element niet verdwenen: de hero/elite units. Deze personages zijn upgradable tot level 10 en nemen het voortouw in het verhaal, terwijl ze flink huishouden onder de vijandelijke legers.



Dankzij deze hoofdrolspelers, het cartoony scifi-sfeertje en de terugkeer van basebuilding lijkt Dawn of War III bijzonder veel op StarCraft II, een van de laatste triple-A RTS-series op deze aardkloot. Maar aangezien Blizzard riant veel geleend heeft van Warhammer 40K toen zij de stijl van StarCraft creëerden, kan je het nauwelijks jatwerk noemen.

Eigenlijk is de cirkel nu rond en lijkt Dawn of War III de game te worden die StarCraft had kunnen zijn, had Blizzard destijds willen betalen voor de Warhammer 40K-franchise.

Maar of deze vergelijking überhaupt eerlijk is, moet nog maar blijken, want hoewel Relic Entertainment al een heleboel RTS-games van hoge kwaliteit heeft afgeleverd, heeft de Company of Heroes- noch de Dawn of War-serie het immense succes van StarCraft kunnen evenaren. De kwaliteit is zeker vergelijkbaar, maar in het verleden behaalde resultaten bieden geen garantie dat Dawn of War III dezelfde perfecte balans in gameplay, multiplayer en de zeer goed uitgemeten afwisseling in de campaign als StarCraft gaat hebben.

Het begin is er in ieder geval, want deze 40K-game laat misschien wel de meest verbluffende scifi-oorlogen in een RTS ooit zien, waarbij explosies tonen tot een nieuwe kunst wordt verheven.

Daarbij zegt Relic zeer veel zorg te besteden aan het duidelijk tonen van wat de verschillende units allemaal doen, zodat het geheel geen onoverzichtelijke chaos wordt. Alleen maar gewoon een chaos.

Maar goed dat je dit universum alleen maar mentaal via een game gaat bezoeken, want fysiek zou je binnen drie seconden door een maxigun neergemaaid worden....





POKÉMON SUN & MOON

"Jij bent de zon! Jij bent de zee! Jij bent m'n starter, ga met mij mee!" Terwijl we momenteel zoveel mogelijk proberen te genieten van het zonnetje, kijkt Samuel alvast uit naar de game die hem op 23 november pas écht dat vakantiegevoel gaat geven.





"Welcome to paradise, cousin!" Op een tropisch eiland verwelkomt een Pokémon trainer met een olijfkleurige huid de hoofdrolspeler van de nieuwste generatie Pokémon games. En paradijselijk zijn Pokémon Sun & Moon zeker, want de games spelen zich af in het nieuwe continent Alola, wat het Pokémon equivalent is van 'ons' Hawaï. De oplettende Poké-fan had dit waarschijnlijk al voorspeld, want in Pokémon X & Y ontving de speler de tiki-achtige Strange Souvenir van een NPC die terug was gekomen uit een 'afgelegen continent'. Deze tiki had verder geen functie in de game en was puur om deze nieuwe, aankomende generatie te hypen.

En ja hoor: overal in het zonnige Alola zijn palmbomen, aloha shirts en tiki's te vinden. Wat helemaal prima is, want ondanks dat het de eerste keer is dat deze franchise zich onderdompelt in Polynesische cultuur en kokosnoot esthetica, past het allemaal perfect bij de kleurrijke, flora en fauna gerichte wereld van de zakmonsters. De werelden van de voorgaande generatie games waren gebaseerd op Japan, New York en Frankrijk, maar dit is de eerste keer sinds het Johto van Pokémon Gold & Silver dat de locatie van een nieuwe generatie zo heerlijk 'Pokémon' voelt.

Perspectief

Sun & Moon worden dus een visueel festijn, al is het alleen al vanwege het zomerse, Super Mario Sunshine-achtige vakantiegevoel dat Alola zal weten op te roepen.

Maar ook op technisch gebied zullen Sun & Moon een genot zijn om naar te kijken, want de games zijn grafisch aanzienlijk geavanceerder dan die van de vorige generatie. Zo zijn de character models een stuk gedetailleerder én realistischer. De verhoudingen zijn natuurlijker, waardoor de personages nu écht ogen alsof ze uit de anime gestapt zijn. Geen 'chibi' praktijken (grote hoofden, kleine lichamen) meer dus, wat het feit dat je je avatar nu ook weer kunt customizen nog meer gewicht geeft.

Persoonlijk vind ik het vooral imposant dat de camera minder gebonden zal zijn aan het semi-isometrische, top-down perspectief waar de games bekend om stonden; in Sun & Moon zal de camera zich vaker loskoppelen en een traditioneler third-person perspectief aanmeten om de schaal van de omgevingen beter in beeld te brengen. Het zijn kleine, slimme veranderingen die de serie er meteen een stuk indrukwekkender uit laten zien, ondanks dat er qua benodigde paardenkracht weinig verandert. Dus nee, je

> "SUN & MOON VOELEN NU AL AAN ALS GROOTSCHALIGERE, MEESLEPENDERE, CONSOLEWAARDIGERE POKÉMON AVONTUREN."



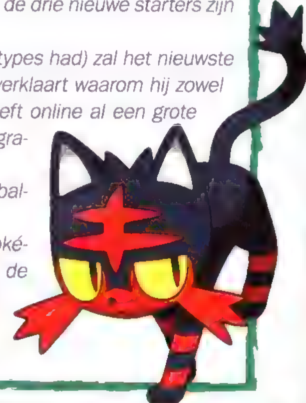
WIE VAN DE DRIE?

Elk nieuw Pokémon avontuur begint met dezelfde keuze: wordt jouw eerste zakmonster een gras-, vuur- of watertype? Het is een keuze die in Sun & Moon extra lastig zal zijn, want de drie nieuwe starters zijn stuk voor stuk te schattig én te tof voor woorden.

Net als het allereerste grastype ooit (Bulbasaur, die zowel gras als gif als types had) zal het nieuwste grasmonster, Rowlet, een dual-type Pokémon zijn. Rowlet is een uil, wat verklaart waarom hij zowel onder Grass als Flying gecategoriseerd wordt. Deze knuffelbare vogel heeft online al een grote schare fans weten te winnen, mede dankzij het feit dat hij z'n hoofd 180 graden kan draaien én twee schattige blaadjes als vlinderdas draagt.

Minstens zo populair is het vuurtype Litten: een stoïcijnse kat die z'n haarballen kan uitspugen als vuurballen (zie screen).

De zeeleeuw Popplio valt qua populariteit een beetje buiten de boot bij Poké-fans, maar persoonlijk vind ik dit watertype de meest veelbelovende van de drie nieuwe starters. Onder andere omdat GameFreak al bevestigd heeft dat Popplio erg snel zal zijn én vernietigende waterballonnen uit z'n neus zal kunnen snotteren. Doe mij die maar!







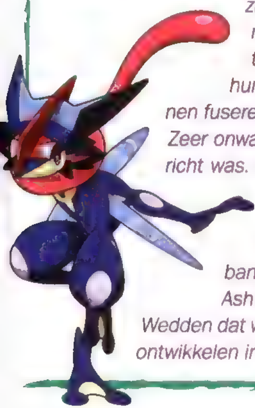


MEGA EVOLUTIE... EVOLUEERT?



Waar GameFreak nog verrassend stil over is, is wat voor nieuwe elementen er aan het vertrouwde battlesysteem zullen worden toegevoegd. In voorgaande generaties gaven ze namelijk altijd hints over wat de meest ingrijpende vernieuwingen in de games zouden worden, voornamelijk door middel van promotioneel artwork en ontwikkelingen in de anime.

In de Japanse logo's van Pokémon X & Y waren de symbolen van Mega Evolutie al maanden voor de release duidelijk zichtbaar, bijvoorbeeld. En wat blijkt nu: de Japanse logo's van Sun & Moon bevatten ook weer dusdanige hints! In dit geval zijn het twee gekleurde kristallen... die identiek lijken te zijn aan kristallen die te zien waren in Pokémon RéBurst, een officiële Pokémon mangaserie uit 2011 (zie screen boven). In deze stripserie gebruikten Pokémon trainers deze zogenaamde Burst Heart kristallen om... samen te smelten met hun Pokémon! Is dat wat Sun & Moon ook gaan doen? Zullen onze avatars kunnen fuseren met de zakmonsters aan de hand van Burst Heart kristallen!?



Zeer onwaarschijnlijk, mede omdat Pokémon RéBurst voornamelijk op oudere fans gericht was. De games zullen zich waarschijnlijk focussen op iets vergelijkbaars, wat onlangs in de anime plaatsvond: een gééstelijke fusie tussen trainer en starter Pokémon. In de tekenfilm ervoer de Greninja van Ash onlangs een zeldzame variatie op de Mega Evolutie die alleen mogelijk was omdat hij zo'n sterke band met z'n trainer had (zie screen links). Greninja nam hierbij kenmerken van Ash over (zoals z'n zwarte haar) en ontving een directe, mentale link met z'n trainer. Wedden dat we deze speciale band (en bijbehorende evolutie) ook met onze starter kunnen ontwikkelen in Sun & Moon? Je hebt het hier als eerste gelezen!



zult geen New 3DS nodig hebben om deze games te kunnen spelen!

Meeslepender

Een andere, kleine technische vooruitgang die het Pokémon gevoel beter tot z'n recht laat komen, is het feit dat je vijandelijke trainers tijdens gevechten nu ook op het veld ziet staan, achter hun Pokémon. Klinkt onbelangrijk, maar ook dit helpt bij het wegvagen van dat visuele onderscheid tussen het verkennen van de wereld en het vechten. 'God is in the details', en het zijn dit soort details waardoor Sun & Moon niet meer aanvoelen als slechts mooiere versies van de handheld-games die men twintig jaar geleden ook al speelde. Nee, Sun & Moon voelen - mede door de grafische kwaliteit - nu al aan als grootschaligere, meeslepende, consolewaardigere Pokémon avonturen.

Alola zal niet alleen meerdere steden bevatten, maar ook meerdere eilanden (net als Hawaï), ieder met indrukwekkend ogende locaties als grotten, stranden, eilanden en daadwerkelijk bevolkte plaatsjes. Er zullen meer NPC's in de dorpjes te vinden zijn, en de dorpjes zelf zullen niet allemaal meer uit slechts drie hutjes en een Pokémon Center bestaan.

Pokémon X & Y introduceerden met het Parijs-achtige Lumiose City veel grotere, uitgebreidere en volledig driedimensionale locaties, maar dat lijkt slechts de blauwdruk te zijn geweest voor de standaard waar Sun & Moon zich gedurende de hele game aan willen houden.



Legendarisch

Maar laten we eerlijk zijn: als er in een nieuwe Pokémon game ook maar íets belangrijker is dan een nieuwe continent, dan zijn het wel de nieuwe beesten. En hoewel er nog niets bekend is over hoeveel nieuwe monsters er precies aan de bestaande 722 (!) zullen worden toegevoegd, zijn vijf van de belangrijkste wél al bekendgemaakt: de drie starters (zie kader) en de twee belangrijkste legendaries, die ook de box arts van de twee games zullen sieren.

Spelers van Sun zullen in november geconfronteerd worden met Solgaleo (wiens naam gebaseerd is op die van astronoom Galileo én de Latijnse woorden voor zon en leeuw) en zij die straks Moon bezitten, zullen het uiteindelijk opnemen tegen Lunaala: een gigantische, vleermuisachtige Pokémon waarvan de naam een samensmelting is van de Spaanse woorden voor maan en vleugel.

Hoe deze twee legendarische monsters precies in het nieuwe verhaal zullen passen, is nog niet bekend, maar je kunt er donder op zeggen dat ze de potentie hebben om de zon en de maan op vernietigende wijze te manipuleren. Uiteraard met catastrofale gevolgen voor het prachtige Alola. Het zal in ieder geval nog een klein half jaartje wachten worden voordat we dit paradijs zullen kunnen redden. Met of zonder Pikachu.



RACEN IN ROME

ASSETTO CORSA

Florians favoriete trip ooit was voor Project Cars, aangezien hij daar met echte auto's over het circuit mocht blazen. De Assetto Corsa trip staat echter vanaf deze maand met stip op nummer 1 bij de goedlachse adrenaline junkie.

Videogames zijn de grootste passie in mijn leven, maar auto's staan op een goede tweede plek. Als die twee worden gecombineerd in een trip heb ik de tijd van m'n leven, en het was daarom net alsof ontwikkelaar Kunos Simulazioni deze trip speciaal voor mij in elkaar had gezet. Ik mocht in mijn droomauto stappen en die zonder voorbehoud als een dwaas over het circuit trappen.

EMOTIONEEL

Assetto Corsa wordt letterlijk ontwikkeld op het circuit. De studio van Kunos Simulazioni staat midden op de track in Rome en daar mocht de pers in verschillende auto's stappen om te ervaren hoe het is om met onbetaalbare supercars over het asfalt te vliegen. De Lamborghini Aventador, BMW M2.35i, Alfa Romeo C4, Lotus Elise, Abarth 500 en mijn droomauto de Nissan GT-R, waren allemaal beschikbaar en iedereen mocht een keer de track op om te kijken of er stiekem een Max Verstappen in 'm schuilde.
Na de eerste keer in de Nissan GT-R te hebben gereden, werd ik serieus een beetje emotioneel. Wat is het ongelooflijk gruwelijk om met dit racemonster het rubber van je banden af te slijten, niet normaal. De instructeur die naast me zat, gaf me fantastische aanwijzingen en toen hij er vertrouwen in had dat ik de peperdure bolide onder controle had, mocht ik voluit gaan.
Het jammere was dat toen ik net het gevoel had de boel een beetje onder de knie te hebben, ik alweer de pit in moest. Dat liet ik uiteraard niet zomaar gebeuren. Er mocht echt nog geen einde komen aan deze droom!

ADRENALINE

Ik heb de hele dag mijn enthousiasme in de strijd gegooid en met alle instructeurs aangepapt, waardoor mij iets meer werd gegund dan de rest van de pers. Ik ben uiteindelijk drie keer in de Nissan GT-R de track op geweest, een keer met de BMW en een keer met de Lamborghini, waardoor ik uiteindelijk flink wat fantastische rondjes heb kunnen rijden.
Het is het gruwelijkste dat ik ooit heb gedaan in mijn leven. De adrenaline spoot door mijn aderen en ik stond te shaken op m'n poten na de sessies. Als klap op de vuurpijl mocht ik ook naast een van de instructeurs in de Lotus Elise zitten, terwijl hij vol gas over het circuit denderde. Ik heb (met een big smile) gegild als een klein meisje. Shit, wat spectaculair!

HYPER REALISTISCH

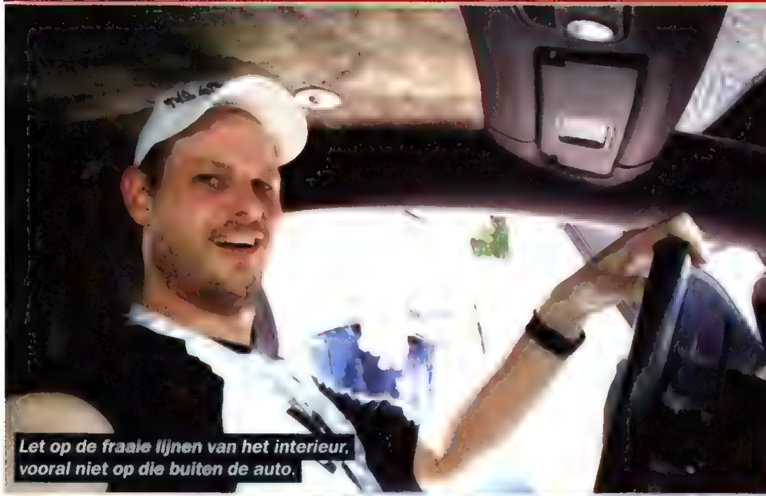
Uiteraard heb ik eveneens de game flink aan de tand gevoeld en ook daar ben ik enthousiast over. De PC-versie is al vanaf 2014 beschikbaar, maar in augustus van dit jaar komt Assetto Corsa ook uit voor de PlayStation 4 en Xbox One. Het wordt exact dezelfde game als op de PC, maar dan met een aangepaste interface, zodat het met een controller wat overzichtelijker is. Verwacht verder dezelfde realistische simulatie gameplay.
Project Cars is op de console heer en meester wat betreft de simulatie racegames, maar het heeft er alle schijn van dat Assetto Corsa het stokje in



De game is inmiddels in beta, daarom mocht Florian niet meer in de Alfa rijden...






Let op de fraaie lijnen van het interieur, vooral niet op die buiten de auto.




Later die middag zou het hier helemaal misgaan toen iemand vergat de handrem erop te zetten.


Florian wilde meteen zo'n Lamborghini met vleugeldeuren kopen, maar z'n garage bleek net te laag.

"De passie die Kunos Simulazioni in de game stopt, is ongekend en het oog voor detail is verbluffend."

augustus gaat overnemen. De passie die Kunos Simulazioni in de game stopt, is ongekend en het oog voor detail is verbluffend. Alle tracks worden bijvoorbeeld volledig ingescand met lasers, waardoor letterlijk elk hobbeltje in de weg ook echt in de game zit en met behulp van de hyper realistische physics voel je ze ook echt als je er overheen rijdt. En nee, dit spel doe je geen eer aan met je controller, je bent bijna verplicht om Assetto Corsa met een stuur te spelen.

SERIEUS

Maar het gaat verder dan alleen het inscannen van de tracks voor de meest authentieke race ervaring. Kunos Simulazioni werkt nauw samen met verschillende autofabrikanten om de auto's exact zo te laten reageren als in het echt. Alle data die de studio krijgt, wordt verwerkt in de game en als er geen data beschikbaar zijn, heeft Kunos Simulazioni een gigantische troef achter de hand door simpelweg zelf de auto's hun 'eigen' circuit op te gooien. Het is bizar om te zien hoe serieus de ontwikkelaar hier mee omgaat en ik moet zeggen dat je het ook echt merkt als je de game speelt.

FINETUNING

De basis is mede door de PC-versie ijzersterk, maar ik moet er helaas wel bij zeggen dat het spel op de console nog flink wat polish en finetuning nodig heeft. Zo is er af en toe sprake van framerate problemen en dat is dodelijk in dit soort racegames. Er werden hier en daar zelfs hele frames overgeslagen en dat gaf bijna een misselijkmakende VR-ervaring op een normaal scherm!

Ook grafisch is het nog niet helemaal lekker, met hier en daar vreselijke 'kartelrandjes' en ook de graphics in je spiegels zijn lachwekkend slecht. De game is onlangs uitgesteld naar eind augustus en ik hoop dan ook dat Kunos Simulazioni het voor elkaar krijgt om alles strak te krijgen de komende maanden.

MASTEREN

Assetto Corsa ga je niet spelen voor de over de top spectaculaire races, maar omdat je koste wat het kost een fractie van een seconde van je tijd af wil rijden. Het klinkt misschien raar, maar deze game gaat niet zozeer om de lol die je hebt tijdens de race zelf, maar om het trainen van je concentratie en het masteren van het rijden met een stuur.

Ik vraag me echt af of console gamers wel zitten te wachten op een spel zo hardcore als Assetto Corsa, maar persoonlijk kijk ik er wel naar uit. Dit is racen op de max van je kunnen, net als op een echte track! ✖





SKYLANDERS IMAGINATORS



Vorig jaar waren voertuigjes de nieuwe catch van Skylanders. Jan was benieuwd waar Toys for Bob dit jaar mee zou komen, dus vloog hij naar Londen en liet zijn 'verbeelding' spreken.



De ontwikkelaars van Skylanders hebben vast iets met klassieke popmuziek. In één plaatje een Queen, Beatle en Bird...

Nu Disney met een enkele pennenstreek van het een op het andere moment met Disney Infinity is gestopt, kijk ik, toys-to-life watcher van het eerste uur, toch een beetje angstvallig naar Activision. Maar die gaan vooralsnog gewoon lekker door. Sterker, dit jaar komen er niet één maar twee nieuwe Skylanders games uit! Wat zeg ik; eentje is al uit, en dat is de cardgame Skylanders Battlecast (zie kader). Toch zullen de meeste Skylanders fans voor de 'normale' game gaan, en ik denk dat zij best weleens aangenaam verrast kunnen gaan worden.

Maak je eigen Skylanders

Met terugwerkende kracht heeft een commissie van wijze mannen en vrouwen bedacht dat Vicarous Visions met hun voertuigen - die ik persoonlijk best cool vond - niet helemaal het gewenste resultaat bereikt hebben. Meisjes werden er toch een beetje door buitengesloten, ondanks dat er naast racemonsters ook boten en luchtvoertuigjes aanwezig waren. Skylanders Imaginators, want zo heet de zesde game in de serie, is gelukkig weer volledig uniseks en heeft als belangrijkste vernieuwingen: een editor en de Sensei Skylanders.

> "Skylanders fans kunnen best weleens aangenaam verrast gaan worden."

Laat ik beginnen met de editor, want die werkt anders dan je zou denken. Je kunt, RPG-/Create a Sim-style, in-game je eigen Skylanders ontwerpen, helemaal naar eigen smaak. Daarvoor heb je een fysieke Creation Crystal nodig van een bepaald element. In de starterspack zitten twee van deze felbegeerde kristalletjes, naast een Sensei Skylander.

Per Creation Crystal kun je geheel vanaf nul een unieke Skylander ontwerpen: armen, benen, romp, hoofd, hoofddeksels, schoenen, kleding, armor, wapens en ga zo maar door. Maar ook welke powers ze hebben, bijpassende muziekjes, dansjes, hoe de stem van de Skylander klinkt, wat de Skylander zegt als je de Creation Crystal op de portal zet, enzovoorts. Het gaat behoorlijk diep. Bovendien unlock je al spelend nieuwe wapens, nieuwe kleding, nieuwe krachten en ga zo maar door.

Meester

De Sensei Skylanders zijn 'oude', wijze Skylander Battlemasters, en die gaan jouw nieuwe, zelfontworpen Skylanders (of alle Skylanders uit de vorige game) de weg wijzen, want aartsvijand Chaos maakt er weer een potje van.

In totaal komen er dertig Sensei Skylanders Battlemasters beschikbaar, twintig nieuwe en tien villains-turned-good uit vorige Skylanders games. Alle Sensei zijn behoorlijk uit de kluiten gewassen en zien er cool uit. Vooral met hun specifieke Sky G Powers kunnen ze extra klappen en magie uitdelen aan de hordes minions die Chaos jouw kant opstuurt. Maar goed, dat is al vijf games het geval, natuurlijk. ★

SKYLANDERS BATTLECAST

Op het moment dat je dit leest, is Skylanders Battlecast al effe uit voor Android en iOS. Het is een combinatie tussen fysieke kaarten en een digitale cardgame. De game laat de turn-based cardbattles daadwerkelijk zien in plaats van dat je alleen naar het schuiven van kaartjes zit te kijken, en je kunt de game ook spelen zonder ooit een enkele fysieke kaart aan te schaffen. De fysieke kaarten zijn er meer voor de verzamelaars, het feit dat de kaarten via augmented reality tot leven komen en dat er een geinige minigame te doen is. Als je ze eenmaal tot leven hebt gewekt, komen ze in je digitale kaartendeck terecht en mag je battledecks samenstellen. Maar je kunt ook met verdiende in-game coins nieuwe digitale kaarten kopen.





Geinig, een kraanvogel.

VERWACHTING ***JAN:***
De Minecraft generatie kan helemaal los met Imaginators en de dertig Sensei Skylanders ogen ook niet verkeerd. Ik heb er wel weer zin in gekregen.

+ Zelf je eigen Skylanders bedenken.
+ Sensei zien er cool uit.
- Verhaal wordt wel erg voorspelbaar.

TOYS-TO-LIFE
TOYS FOR BOB / ACTIVISION
21 OKTOBER 2016

MASTER X MASTER



Alie is een beetje MOBA-moe. Zo'n standaard potje 5v5 is best spannend, maar toch ook wel redelijk beperkt. Ze is daarom blij dat Master X Master nog wat ander vertier biedt: van 3v3-deathmatches tot PvE-dungeons. Misschien lukt het deze game om daarmee een plekje in de overvolle markt te veroveren.



Ja, Amsterdammers; er bestaan arena's waar je wél kunt genieten van vette actie...

Binnen tien jaar van een custom StarCraft map tot een van de meest gespeelde genres in gaming. We leven in het tijdperk van de MOBA, waarin miljoenen mensen zich dagelijks vermaken met games als DotA 2, League of Legends en Heroes of the Storm. Volgens de mensen bij NCSOFT is er binnen het genre echter nog genoeg ruimte voor hun action MOBA: Master X Master (MXM).

Been there, haven't done that?

Eind vorig jaar was MXM prominent aanwezig op de beursvloer van de Global Game Exhibition G-STAR in Zuid-Korea. Maar ondanks dat de stand er supergelikt uitzag, was mijn enthousiasme voor de game niet zo groot. Ik betrapte mezelf op een soort MOBA-moeheid...
Er was echter maar een klein uurtje met MXM voor nodig om me alsnog enthousiast te maken, en ik was dan ook verheugd dat ik tijdens een Skypegesprek met Product Manager Sean Orlikowski onlangs weer effe aan de slag mocht met deze action MOBA.

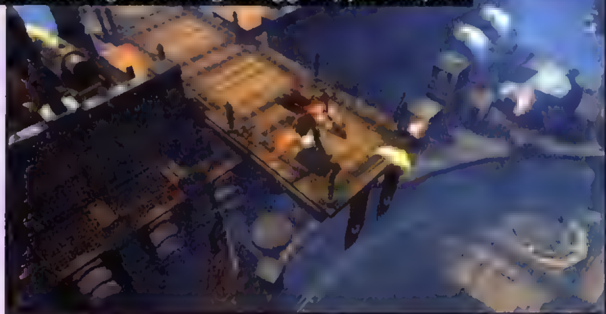


weetje • weetje

Het ziet ernaar uit dat MXM nog ergens dit jaar uitkomt. De release wordt in ieder geval voorafgegaan door alfa's en bèta's, en zal gelijktijdig in Europa en Amerika plaatsvinden.

Meer modi

Terwijl ik wat minions dood en een tower capture, zie ik onze score oplopen. Orlikowski legt me uit dat we met deze punten onze eerste Titan kunnen oproepen. Ik sprint naar de middelste laan, waar een groot stenen monster op weg gaat om de vijandelijke basis aan te pakken. Hij mept om zich heen, terwijl de tegenstanders paniekerig aan komen rennen. Het duurt echter niet lang voordat hun Titan hetzelfde doet met onze basis en wij een stressaanval ondergaan...
Natuurlijk staat een potje 5v5 in een MOBA garant voor spanning en sensatie, maar uiteindelijk is het niet deze gamemodus die me enthousiast heeft gemaakt over MXM. De game van NCSOFT biedt namelijk meer dan deze 'standaardoptie' die vrijwel alle genregenoten kenmerkt. Zo kun je er eveneens voor kiezen om een potje 3v3-deathmatch te spelen, of je te storten op solo en co-op PvE-modi en minigames. In mijn speelsessie bezochten we een op Blade & Soul geïnspireerde dungeon. We doorkruisten verschillende ruimten en gangen met hordes monsters en versloegen uiteindelijk, met pijn en moeite, de eindbaas, die zelfs nog wat purple loot voor me achterliet.



Het is een afgrond, maar gelukkig geen pijlloze diepte...

Strategische diepgang

De verschillende gamemodi geven MXM samen met zaken als character progressie, achievements en een lootsysteem wat meer inhoud dan de meeste genregenoten, maar daarnaast belooft de action MOBA ook meer strategische diepgang.

"De game heeft meer inhoud en lijkt ook meer strategische diepgang te bieden dan de meeste genregenoten."

MXM kent een tagsysteem, waarbij je voor aanvang twee personages kiest die je tijdens de matches onbeperkt af kunt wisselen. Raak je in het nauw met je lange afstandsschutter, dan switch je met je muiswiel simpelweg naar je tank om de ergste klappen op te vangen. Daarnaast kun je in de action MOBA kiezen uit verschillende abilities en wapen-presets, zodat er duizenden combinaties denkbaar zijn.

Aanslag op je skills

Tijdens mijn eerste hands-on in Zuid-Korea speelde ik mijn teamgenoten volledig weg; ze maakten geen schijn van kans tegen mijn kill death ratio. Maar tijdens mijn Skypesessie ging het plots een stuk minder. De twee personages die ik koos, bleken elkaar namelijk totaal niet aan te vullen, zodat ik om de minion het loodje legde.
Natuurlijk duurt het even voordat je doorhebt wat de personages allemaal kunnen, hoe je hun abilities het beste inzet en welke combinaties werken, maar daarnaast doet MXM net als zijn genregenoten een behoorlijke aanslag op je skills. Maar de vermoeidheid die ik uiteindelijk aan deze game heb overgehouden, is er gelukkig eentje van de juiste soort. ★



weetje • weetje

Op dit moment telt het roster in MXM zo'n dertig personages. Mocht je wel eens eerder een game van NCSOFT gespeeld hebben, dan herken je er wellicht een aantal uit bijvoorbeeld WildStar, Blade & Soul en Guild Wars.



VERWACHTING ALIE:

Het wordt lastig om op te vallen tussen al die andere MOBA's, maar dankzij de verschillende gamemodi en strategische diepgang maakt MXM best een kans.

- \+ Meer modi dan de meeste MOBA's.
- \+ Strategische diepgang door keuzeopties.
- − Voor Europeanen weinig herkenbare personages.
- − MOBA-moeheid slaat toe?

ACTION MOBA
NCSOFT
1 - 5 SPELERS PER TEAM
2016

PC • PREVIEW



PS4 PREVIEW

GRAN TURISMO SPORT

Denk jij bij een goede racing simulator nog steeds aan Gran Turismo? Nou, games als Assetto Corsa en Project Cars komen wat Florian betreft tegenwoordig toch echt als eerste over de finish. Maar Gran Turismo komt terug, in een Sport uitvoering!

Wie net als ik dacht dat Gran Turismo Sport een spin-off gaat worden en er ook nog op korte termijn een Gran Turismo 7 uitkomt, zal ik meteen uit de droom helpen. Inderdaad werd GT Sport vorig jaar aangekondigd als een uitstapje, maar ik kan je melden dat het een volwaardige Gran Turismo wordt, die ze net zo goed GT7 hadden kunnen noemen. En dat zijn niet alleen mijn bevindingen, maar ook de woorden van opperhoofd Kazunori Yamauchi himself.

GT Vision

Sony pakte flink uit in Londen, waar de game voor het eerst werd geshowd. Buiten stond een wagenpark aan supercars te pronken en binnen waren zelfs echte GT Vision auto's te bewonderen, de onbetaalbare prototypes van grote autofabrikanten. Ik heb er zeker een uur kwijlend naar staan kijken... voordat ik me volledig op GT Sport heb gestort.

Er zijn twee gebieden waarop GT Sport iets minder hard gas geeft dan zijn voorgangers: er zitten namelijk minder auto's en minder tracks in. 137 auto's en 27 tracks is nog steeds meer dan zat, maar wel minder dan we gewend zijn van Gran Turismo. Daarmee heb ik overigens meteen het enige genoemd dat minder is, want verder is GT Sport vooral heel veel meer!

Geschiedenisles

GT Sport heeft belachelijk veel content om de raceliefhebber mee te entertainen. Er zit een uitgebreide Campaign mode in met een shitload aan races, en ook tien School Events, 35 Circuit Experiences, 62 Mission Challenges en tien Racing Etiquette Events moeten overmeesterd worden in de singleplayer. Daarnaast is er uiteraard een Arcade mode, waarin je al deze events (en meer) kunt spelen.

Brand Central is de mode waar de echte auto porno zich afspeelt. Het is een soort digitale showroom, waarin je alle bolides naar hartenlust kunt bekijken en een hoop info te vinden is. Brand Central is het best te omschrijven als een digitale encyclopedie waarin, ondersteund door prachtige foto's en filmpjes, wordt uitgelegd hoe de auto's tot stand zijn gekomen. Man, als ik vroeger geschiedenisles van Kazunori Yamauchi had gekregen, had ik heel wat beter opgelet in de klas!



Als die auto's parkeerhulp hebben ingebouwd, zullen er heel wat piepjes afgaan tijdens zo'n race.

> **"Man, als ik vroeger geschiedenisles van Yamauchi had gekregen, had ik heel wat beter opgelet in de klas!"**

Duizend foto's

Voor het eerst zit er een Livery Editor in Gran Turismo, waarmee je zelf het uiterlijk van je wagens kunt aanpassen met stickers. Een hoop liveries zijn standaard beschikbaar, maar je kunt ook zelf iets gaan ontwerpen met de editor en delen met de rest van de wereld. De luie gamers kunnen natuurlijk heel simpel de vetste community liveries downloaden, waardoor er hopelijk net zo'n grote community ontstaat als bij Forza. Aan de tools zal het in ieder geval niet liggen.

Liveries kan je showen in de races en de Scapes mode. Er zullen duizend foto's beschikbaar zijn in GT Sport, waar je zelf auto's in kunt plakken. De foto's zijn super high-res en bovendien volledig interactief. Dit betekent dat bijvoorbeeld de schaduwen van de auto's die je in de foto's plakt, in real time worden bere-



Wijze woorden uit de ToYoda.

kend en het licht volledig realistisch reflecteert op de auto's. Ik kon bij sommige foto's serieus niet zien of het nou in-game, of een echte foto was.



(e)Sport mode

Al deze content bij elkaar is al meer dan genoeg voor een nieuwe GT game. Het paradepaardje moet echter de gloednieuwe Sport modus worden. Tegenwoordig zijn eSports een big deal en Kazunori Yamauchi speelt daar slim op in door echte online kampioenschappen te organiseren in GT Sport, waar iedereen aan mee mag doen. Ik zeg 'echte' kampioenschappen, omdat GT Sport samenwerkt met de FIA, de internationale autosportfederatie en organisator van bijvoorbeeld de Formule 1 en World Rally Championships. De FIA erkent GT Sport daarmee als raceklasse en houdt officieel de scores bij.

In GT Sport kan je meedoen aan twee verschillende cups. In de Nations Cup strijd je voor het succes van je eigen land. Voordat de Nations Cup daadwerkelijk begint, is er een kwalificatieronde en de beste drie spelers van Europa, Amerika en Azië gaan door naar de semi-finals. Spelers 10 tot 32 gaan door naar de consolation round, waarbij de beste zeven spelers alsnog in de halve finale belanden. De top acht uit de halve finale mag uiteindelijk de finale gaan spelen en uitmaken welk land het beste ter wereld is.

Bij de Manufacturer Cup gaat het dan weer niet om het land, maar om je favoriete autofabrikant. Hier is er wederom eerst een kwalificatieronde en racen de beste gamers zich naar de finale.

De Nations en Manufacturer Cup zijn duidelijk bedoeld voor de beste spelers ter wereld. Gamers die voor de lol een tournament willen spelen, kunnen zich elke dag kwalificeren voor de Daily Cups, waarvan de semi-finals elk weekend worden gereden. Gran Turismo was online nooit zo sterk, maar daar gaat met GT Sport duidelijk verandering in komen.



Florian staat voor lul, want Japanners kennen het fenomeen 'steen, papier, schaar' helemaal niet.


Toch voegen al die journalisten om je heen altijd wel iets toe aan het realisme van een race game. Het ruikt constant naar uitlaatgassen...


Wat is dat nou? Florian rijdt op een achtste plek? Moet ik me dan toch weer warm gaan lopen?



Bekende stuff

GT Sport krijgt aardig wat nieuwe content, maar het lijkt erop dat er geen grote sprongen voorwaarts worden gemaakt op gameplay gebied. Het is allemaal bekende stuff, en dat is zowel een goed als slecht ding. De game ziet er waanzinnig mooi uit en rijdt nog steeds prima, maar ondanks dat de physics zijn verbeterd, komt het helaas niet in de buurt van Project Cars en Assetto Corsa. Ik had gehoopt aangenaam verrast te worden door de besturing, A.I. en de physics, en stiekem dacht ik dat Yamauchi iedereen weer effe op z'n plek zou zetten, maar in plaats daarvan voelt het allemaal als vanouds.

GT Sport is een simulator in de lichtste vorm. De game is heel vergevend als het gaat om de besturing en dat maakt het niet altijd even realistisch. Zo is het bijvoorbeeld weer mogelijk om veel te hard de bocht in te rijden, vervolgens je gas los te laten... en de auto krijgt dan vanzelf weer grip.

Daarnaast is er (nog) geen schademodel en stuiter je dus ongeschonden de track weer op als je net met 300 km/u tegen de vangrail bent geklapt. Het zijn van die old skool GT minpuntjes die er nog net zo hard inzitten.

Ik kijk absoluut uit naar GT Sport en de online kampioenschappen, maar het lijkt er niet op dat 'the real driving simulator' het realisme naar een hoger niveau gaat tillen. ★



Ik vind de Nurburgring het mooiste circuit dat er is. 'The ring to rule them all...'

VERWACHTING ***FLORIAN:***
Raceliefhebbers kunnen zich absoluut verheugen op deze nieuwe GT, maar wat mij betreft zijn Project Cars en Assetto Corsa inmiddels toch de échte 'real driving simulators'.

+ Sport modus.
+ Enorm veel content.
+ De vertrouwde elementen.
- De vertrouwde elementen.

RACEGAME
POLYPHONY / SONY
16 NOVEMBER 2016

STAR OCEAN

INTEGRITY AND FAITHLESSNESS

Ooit gehoord van Het Parijs Syndroom? Dat is iets waar vooral Japanners last van hebben: het is een acute depressie ten gevolge van het besef dat Parijs helemaal niet de meest hemelse plek ter wereld blijkt te zijn. Sam had er ook een beetje last van deze maand.



Het lijkt goed te gaan met het Japanse rollenspel, én met mijn Frans. Zo zat ik vorige maand in Parijs om de nieuwste rits JRPG's van Bandai Namco aan de tand te voelen, en ook déze maand vertoefde ik weer in de lichtstad, op bezoek bij een andere grote uitgever: Square Enix. Ook zij hebben momenteel namelijk genoeg vertrouwen in een typisch Japanse titel om die volledig gelokaliseerd naar het westen te brengen: Integrity and Faithlessness, het langverwachte vijfde deel in de hier relatief onbekende Star Ocean serie.

weetje • weetje

De personages in de game zijn ontworpen door Akiman (Akira Yasuda) die onder andere bekend is van z'n werk aan de vechtgames van Capcom en een hele-boel bekende animeseries.

Het is een serie waarvan ik een dik decennium geleden alleen het derde deel heb gespeeld op de PlayStation 2, maar die wel grote indruk op me wist te maken vanwege z'n vermakelijke gameplay en scifi thema's.

Terugschakelen

Toch heb ik Parijs ietwat bezorgd verlaten. Want voor elke keer dat deze nieuwe Star Ocean mij wist te imponeren, wist het me kort daarna ook weer teleur te stellen.

Zo was ik in eerste instantie zeer te spreken over de toegankelijke actie, waarbij lichte aanvallen winnen van zware, zware aanvallen winnen van verdediging, en verdediging wint van lichte aanvallen... tot ik besefte dat een lichte aanval bijna net zo langzaam is als een zware, en je dus zelden een reden hebt om géén zware aanval uit te voeren.

Ook vond ik 't erg vet dat je tijdens het gevecht gemakkelijk kunt schakelen tussen je (maximaal zeven!) charismatische teamleden... totdat ik me begon te irriteren aan het feit dat de game na elk gevecht verplicht terugschakelt naar hoofdpersoon Fidel, en het onmogelijk is om te schakelen naar een teamgenoot totdat je weer in een gevecht belandt. Aaargh!



"Een unieke en onmiskenbare charme, wat het extra zonde maakt dat de combat zo frustrerend lijkt."

Naadloos

Lag het misschien aan mij? Had ik wellicht nuances in de gameplay over het hoofd gezien omdat ik slechts een kort middagje kon spelen met een genregame waar je eigenlijk écht effe goed voor moet gaan zitten? Ik hoop het, want Integrity and Faithlessness was in elk ander opzicht immens aantrekkelijk.

De combinatie van Tolkien-achtige fantasy en haast Halo-achtige sciencefiction is bijvoorbeeld een lust voor 't oog en iets wat bijna geen enkele andere JRPG-franchise zo sterk weet uit te voeren.

Ook is de game terecht erg trots op z'n bijna Half-Life-achtige naadloze overgangen tussen dungeon crawling, combat en 'tussenfilmpjes', waarbij alles wordt weergegeven met de in-game engine en men laadtijden zoveel mogelijk heeft geprobeerd te vermijden.

Star Ocean heeft dus een unieke en onmiskenbare charme, wat het juist zo zonde maakt dat de combat zo frustrerend lijkt te worden.

Volgende maand ga ik er in ieder geval achter komen of dat wellicht toch een beetje aan mij ligt, wanneer ik de game op m'n gemakje thuis ga spelen in plaats van in Parijs. ★



VERWACHTING ***SAMUEL:***

Vooral op esthetisch en thematisch gebied is het erg tof dat het filosofische, scifi-gerichte Star Ocean na meer dan zeven jaar weer van zich laat horen. De voorheen zo geroemde gevechtsgameplay lijkt echter behoorlijk wat steken te laten vallen.

+ Unieke combinatie van fantasy en sciencefiction.
+ Naadloze overgangen tussen verkenning, actie en verhaal.
- De actie-combat lijkt veel te weinig aandacht te hebben gehad.
- Dreigt overschaduwd te worden door de concurrentie.

JRPG
TRI-ACE / SQUARE ENIX
1 JULI 2016

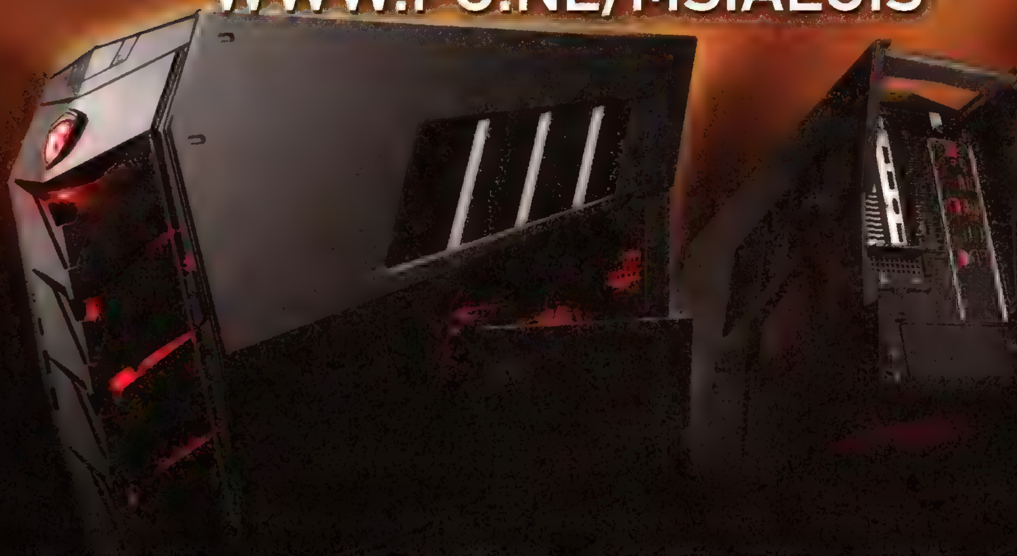


msi

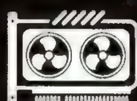
cool blue



MAAK KANS OP
Aegis-007EU
TER WAARDE VAN: €1.099,-
CHECK JE LOTNUMMER
WWW.PU.NL/MSIAEGIS



Windows 10 Home | Intel® Core™ i5-4460 Processor | NVIDIA® GeForce® GTX960 | 8GB | 2TB HDD


GAMER GRAPHICS

MYSTIC LIGHT


EASY TO UPGRADE

SILENT STORM COOLING 2

NO.1 IN GAMING

© 2016 Micro-Star Int'l Co.Ltd. MSI is a registered trademark of Micro-Star Int'l Co.Ltd. All rights reserved.

www.msi.com

HEB JIJ ZE ALLEMAAL GESPEELD?



VANAF 23 JUNI IN DE WINKEL

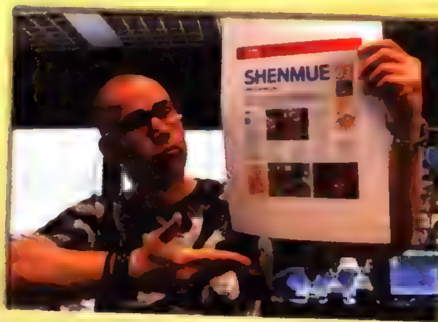
OF BESTEL 'M OP
RESHIFTSTORE.NL/TOP100GAMES

VANAF NU WORDT HET...

SPECIAAL

EN DAT KOMT ONDER ANDERE DOOR:

SPECIALE REDACTEUR VAN DE MAAND

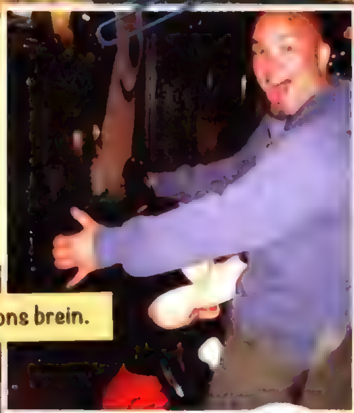


WOUTER

Wouter was deze maand helemaal in de ban van 'zijn' special over de beste 100 games aller tijden. In samenwerking met de redacteuren van Gamer.nl, Inside Gamer en Power Unlimited is deze ultieme lijst der lijsten samengesteld, en over elke game is een apart verhaal geschreven in een magazine van maar liefst 124 pagina's.
Je begrijpt dat het schrijven, coördineren en eindredigeren van deze special een enorme klus was, zelfs voor de man die hier elke ochtend fris en fruitig om 8.00 uur achter z'n bureautje zit *kuch*.
Tussendoor vond ie gelukkig toch nog tijd om een fraaie review te schrijven over Total War: Warhammer en maakte hij ook nog twee dagen vrij voor een Dawn of War III perstrip en een bijbehorende First Look.
Na de 'Top 100 Special' stort Wouter zich meteen op een nieuwe special over LEGO-games, dus als er iemand een speciale redacteur is...

SPECIALE QUOTE VAN DE MAAND

"HET WEER HOUDT MIJ DAGELIJKS BEZIG. IK PRAAT ER OOK VEEL OVER. ZOALS LAATST MET EEN MIJ ONBEKENDE MOEDER, TIJDENS HET WIPPEN."



Jurjen plant een beeld in ons brein.

NOG EEN SPECIALE QUOTE VAN DE MAAND

"SNELHEDEN DIE AANVOELEN ALSOF JE EEN STEVIGE KNETTERSCHEET IN DE ACHTBAAN LAAT."



Graddus plant een beeld in ons brein.

REVIEWS

IN DIT NUMMER

SPECIAAL FRAMEDROP FRAGMENT



OOK GESPEELD

CHRONICLE: RUNESCAPE LEGENDS
ONE PIECE: BURNING BLOOD
DEAD ISLAND DEFINITIVE EDITION
DOWNWELL
OMNIBUS
PUSH ME PULL YOU
SHADOW OF THE BEAST
SUPERHOT
TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES: MUTANTS IN MANHATTAN
XCOM 2: ALIEN HUNTERS

HET WEER IN GAMES

Of het nou videogames of de werkelijkheid betreft: wie naar buiten gaat, treft het weer. Of onweer, maar dat is ook weer. Het leek Jurjen in elk geval heel leuk om eens te kijken welke rol het weer in de geschiedenis van de videogames heeft gespeeld. Resulterend in een special om het koud en warm van te krijgen.

Het weer houdt mij dagelijks bezig. Ik praat er ook veel over. Zoals laatst met een mij onbekende moeder, tijdens het wippen. Ik bedoel: onze kinderen zaten op een wipwap, één op elk uiteinde. Terwijl ze op en neer bewogen, greep ik de kans om een praatje te maken. Doe ik wel vaker sinds ik gescheiden ben. En dan is 'het weer' een interessant onderwerp om het ijs mee te breken. 'Lekker weer hè?', zei ik. De moeder was het met me eens. Helaas wist ik verder niks meer te zeggen. Ik bleef haar wel strak aankijken, in de hoop dat zij misschien nog iets wist te vertellen. Desnoods over hoe het weer op haar vakantie was geweest.
Kort daarop schoof er een wolk voor de zon en vertrok ze, haar jengelende kind meetrekkend aan het armpje.

PATRONEN HERKENNEN

Over weinig dingen wordt zoveel gesproken als over het weer. Het is dan ook een fenomeen met grote invloed op ons dagelijks leven. Wie naar werk of school moet fietsen, doet dat uiteraard liever onder een vriendelijk zonnetje dan met een striemende hagelbui in zijn smoel. Feestjes en vakanties worden door het weer verknald of gered. Godzijdank bestaan er apps en websites die vrij nauwkeurig het weer voorspellen... maar nooit helemaal correct.
Het weer is als een goede eindbaas; er zijn wel patronen in zijn gedrag te herkennen, maar je krijgt er nooit helemaal grip op.
Niet zo gek dus, dat eindbazen graag weerfenomenen als wind, hagel en bliksem gebruiken om spelers mee te bestoken. Sowieso speelt het weer sinds **Golf** uit 1984 in behoorlijk wat games een belangrijke rol.

SPELBEPALENDE FACTOR

In **Golf** uit 1984 was het de wind. Een omgevingsinvloed waar je maar beter rekening mee kon houden als je het balletje in het gat wilde mikken.
Dat vind ik wel mooi, dat het weer al in 1984 een spelbepalende factor was, en niet alleen voor de sfeer was toegevoegd.
Sindsdien kan een golfspel eigenlijk niet meer bestaan zonder invloed van de wind, zoals een rallygame niet compleet is zonder regen. Eigenlijk is alles wat een beetje op een simulator lijkt wel onderhevig aan weersomstandigheden, van vliegtuigspellen tot sniper games.
Maar laten we het onderwerp niet te serieus maken, want juist de fantasievolle spellen als platformers en adventures gebruiken graag wisselende weersomstandigheden om de broodnodige variatie aan het avontuur te geven. Denk maar eens aan het mooiste interactieve avontuur dat je ooit beleefde. Zat een sneeuwwereld in, hè?

SFEERTJE

Zo'n sneeuwwereld hoeft niet meteen je zicht te belemmeren, de grond onder je voeten te bevriezen, of je lichaamstemperatuur te laten dalen om relevant te zijn. Soms is het weer in een game domweg aanwezig om een bepaald sfeertje te bewerkstelligen. Denk aan de regenbuien die je in het begin van **Zelda: A Link to the Past**, **Metal Gear Solid 2** en **Metroid Prime** overvallen. Perfecte manieren om je te overtuigen van het feit dat je een barre, vijandige wereld betreedt. Terwijl het felle zonlicht in games als **Far Cry** en **Super Mario Sunshine** juist een prettig, vakantieachtig sfeertje neerzet.
Misschien moet ik dat de volgende keer eens tegen zo'n moeder zeggen, als er weer eens een wolk voor de zon schuift. Dat de zon in Far Cry altijd zo mooi schijnt. En of ze mee wil naar mijn huis, om dat een keer te zien.





VERWACHT: WIND!

Ondanks zijn kenmerkende, vrijwel onzichtbare verschijning, is de wind als weerfenomeen best geschikt in videogames, vooral omdat het dingen in beweging kan zetten.
De eerste game met een weersverschijnsel was dus **Golf** uit 1984, waarin je rekening moest houden met de wind die de baan van je geslagen bal beïnvloedde. Sindsdien moeten gamers wel vaker rekening houden met de wind, bijvoorbeeld in zo'n beetje elke flightsimulator, inclusief het onvolprezen **Pilot Wings**, waarin de wind zelfs als zichtbare dwarrels figureerde.
Onder de categorie: flinke tegenwind, kunnen we vervolgens de tegenstanders en eindbazen scharen die je met wind bestoken, zoals Air Man en Wind Man uit de **Mega Man** reeks, of **Pokémon** met waai-aanvallen. Uiteraard zijn er ook tal van games waarin je de wind zelf kunt besturen, zoals in de serene hippiegame **Flower**, waarin je als 'de wind' bloemblaadjes door levels moet blazen. In 'soort van vervolg' **Journey** laat je een personage op de wind zweven voor hetzelfde serene gevoel. En dan nog zo'n winderige indie: in de platformer **LostWinds** bestuur je zowel een mannetje als de windgeest die hem kan helpen naar bepaalde platformen te waaien.
Maar die (w)indies kunnen proberen wat ze willen, de grootste, creatiefste benutter van de mogelijkheden die een wind ons biedt, is toch wel het tekenfilmachtige Zelda avontuur genaamd **The Wind Waker**, waarin Link met zijn stokje de richting van de wind kan veranderen, of met zijn blaadje kan slaan om winden los te laten op nabije objecten. Niet sereen genoeg? Ga dan maar gewoon een stukje varen en zie waar de wind je brengt.



Golf


Flower


Zelda: The Wind Waker

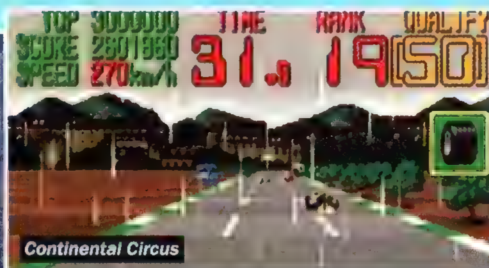


VERWACHT: REGEN!

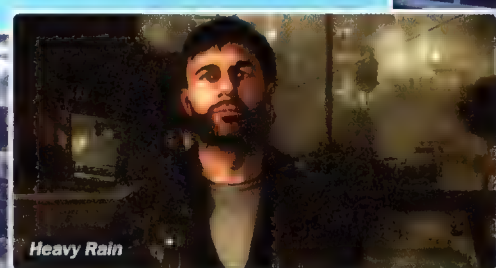
Regen is een van de bekendste weersverschijnselen ooit, maar eigenlijk alleen bij boeren geliefd. Tenminste: in real life. In games is regen vermoedelijk bij iedereen wel geliefd, omdat een regenbui zo'n prachtig sfeertje neer kan zetten.
Een van mijn favoriete weermomenten in een game zit in het begin van **Zelda: A Link to the Past**. Je verlaat de warme gloed van je huisje en staat, pats, in een grauwe regenbui met bliksemflitsen.
En denk eens terug aan het begin van **Metroid Prime**, je eerste stappen op Tallon IV. Met die druppeltjes op het vizier van je ruimtehelm, weet je nog? Kippenvelmoment hoor, en dat was het zonder regen niet geweest.
Voor zover ik het heb kunnen terughalen, verschenen de eerste games met regen in 1989, en dan heb ik het over de platformer **Ghouls 'N Ghosts** en de racer **Continental Circus**. Sindsdien zijn er heel wat platformers en racers met regeneffecten verschenen.
Qua platformers moet ik dan denken aan dat verdomde Toad Man level in **Mega Man 4**, waar je constant tegen de regen in moet rennen. Qua racers denk ik dan aan zo'n beetje elke simulatie-achtige racer ooit, met name rally- en F1-games. Tegenwoordig lijken racers als **Driveclub** en **Project Gotham Racing** ook wel een beetje te strijden om de titel: mooiste regen ooit in een game.
Minstens zo mooi: de game **Rain**, waarin regenval de positie van een onzichtbaar meisje verraadt.
Toch gaat de titel 'Beste Gebruik van Regen in een Game' wat mij betreft niet naar Rain, maar naar **Heavy Rain**. Vanwege de 'zware' rol die regen in die game speelt.



Zelda: A Link to the Past

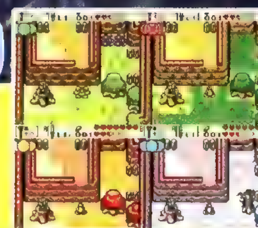


Continental Circus


Heavy Rain



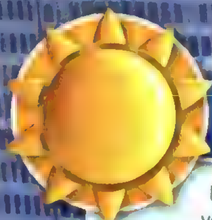
DE VIER SEIZOENEN





**Wie heeft er eigenlijk bedacht dat een jaar vier seizoenen heeft? Waarom geen acht? Of zeventien? Nou ja, we zijn er wel een beetje aan gewend, ondertussen. En de strikte scheidslijn tussen verschillende seizoenen, met elk hun eigen kleur en mogelijkheden, wordt ook weleens heel mooi in games benut. Zo is er in Secret of Mana een puzzel met vier zones die elk een seizoen uitbeelden. Het beste, meest ambitieuze level in Banjo-Kazooie is Click Clock Wood (zie screen) waarin je wisselt tussen gebieden die lente, zomer, herfst en winter verbeelden.
En dan zijn er nog de avontuurlijke games waarin de seizoenen gewoon een beetje wisselen om je nog meer bij de omgevingen en personages te betrekken, zoals Shenmue en The Last of Us. Uiteraard speelt het wisselen der seizoenen in boerderijspellen als Farming Simulator en Harvest Moon een belangrijke rol, terwijl de mogelijkheden in games als Animal Crossing en Pokémon Black & White ook met de seizoenen mee veranderen.
Erg leuk allemaal, maar de ultieme seizoenengame is en blijft The Legend of Zelda: Oracle of Seasons (zie screen) waarin je met een toverstaf van seizoen kunt wisselen.
Nothing beats that.**

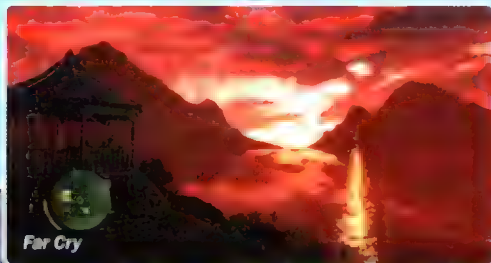




VERWACHT: ZON!

In **Dark Souls** wordt de zon regelmatig geprezen, en niet voor niets. Zonder zon zou de aarde namelijk maar een kille plaats zijn. Voor mij is de zon dan ook mijn favoriete hemellichaam, veel cooler dan de maan. Hoewel cooler, eh, nou ja, je begrijpt wel wat ik bedoel.
Natuurlijk kan de zon best weleens een klootzak zijn. Zoals in **Super Mario Bros. 3**. In wereld 2, weet je nog? Die boze zon die je achtervolgt en met zijn onnavolgbare duikvluchten steeds je Mario verschroeide?
Toch wordt de zon in de meeste games gebruikt om omgevingen een prettige, vakantie-achtige vibe te geven, en dan denk ik bijvoorbeeld aan **Far Cry**, **Tropico**, **Dead Island**, **Just Cause 3** en **Super Mario Sunshine**. Lekker hoor, onder zo'n heerlijk zonnetje je gameklusjes verrichten. En wie heeft er in de 3D-Zelda's niet eens op z'n gemak naar het opkomen danwel ondergaan van de zon gekeken?
Over Zelda gesproken, de beste Zelda-game zonder Zelda blijft uiteraard **Okami**, en wist je dat de wolf in die game eigenlijk de zonnegod Amaterasu is? En dat je in die game met een goddelijk penseel een rondje in de lucht kan tekenen om de zon op te laten komen? Hoe cool is dat?
Dat het altijd cooler kan, bewees niemand minder dan Hideo Kojima in 2003 met het GBA-avontuur **Boktai: The Sun Is In Your Hand**. In deze game bestuur je een vampierjager met een gun die zonnestralen schiet. Het bijzondere: die gun moet je opladen door de spelcassette daadwerkelijk op de zon te richten! Schitterend!

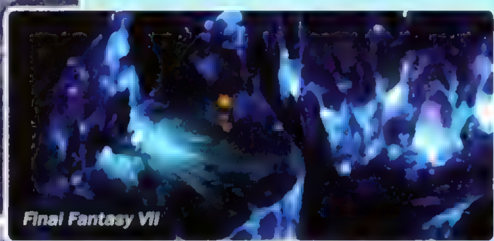

Super Mario Bros. 3


Far Cry


Boktai

VERWACHT: VORST!

Eigenlijk is het raar dat er nog steeds mensen op aarde leven. Wij naakte apen zijn namelijk zeer slecht bestand tegen vorst. En het vriest toch regelmatig op aarde. Gelukkig leefden er in de prehistorie al kleermakers en mensen met fakkels enzo, anders hadden we de ijstijd niet overleefd hoor!
Soms kruipt tijdens het gamen gewoon even een rilling over je rug. Bijvoorbeeld wanneer je met je **Mario Kart** in een wak rijdt en instant bevriest.
Of wanneer je in **Final Fantasy VII** door een ijsgrot zwerft en je je lichaamstemperatuur omlaag ziet gaan.
De kou als wrede, bittere tegenstander wordt wel vaker gebruikt om spelers in barre omstandigheden te storten. Denk aan de ijzige kou van de constant bevroren stad Irithyll in **Dark Souls 3**, en de ridders die je daar de Frostbitten-status bezorgen. Of het feit dat het complete Kong eiland wordt bevroren in **Tropical Freeze**.
Sommige games gebruiken vrieskou als core gameplay mechanic, zoals **The Thing** en **Lost Planet**, waarin je moet opletten dat je niet doodvriest. **Far Cry Primal** doet ook zoiets.
Een andere manier waarop vrieskou je leven lastiger maakt: door platformen glad te maken. Denk aan die fucking ijslevels in Mario-platformers, waar je alle kanten op glijdt. Of de coolste move van Sub-Zero in **Mortal Kombat**, waarmee hij letterlijk de grond onder de voeten van zijn tegenstander bevriest.
Toch zit het beste gebruik van vorst wat mij betreft in een onbekende game. Een indiegame. Als je het écht virtueel koud wil krijgen, moet je **The Long Dark** maar eens checken.


Final Fantasy VII


Lost Planet


The Long Dark

TOP 5 PERSONAGES MET NAMEN VAN WEERSVERSCHIJNSELEN

1 Rain
En hij is nog Purple ook! Een stijlvol eerbetoon aan de onlangs overleden Prince.

2 Storm
Kijk, bij haar dekt de naam tenminste de lading.

3 Sub-Zero
Sorry Mr. Freeze en Jon Snow, deze vonden we toch cooler.

4 Cloud
Wie noemt zijn kind nu wolk? Vast weer van die Vrije School ouders.

5 Lightning
Doen de makers van Final Fantasy wel vaker, personages naar weerfenomenen noemen.

VERWACHT: STORM!

Van alle weertypen is storm toch wel het meest onzeker, qua persoonlijkheid. Ik bedoel, man, man, wat een aandachttrekkerij, met al die windstoten, regenvlagen, donderwolken en bliksemflitsen. Ja, ja storm, je bestaat, ga nu maar weer liggen.

Storm is best wel een dingetje in moderne, grote, epische, filmachtige 3D-games als **GTA V**, **The Witcher 3**, **Fallout 4** en **Mad Max**. Want met een goeie storm kun je je onderscheiden, als game-ontwikkelaar.

Eigenlijk is de huidige gen de eerste gen die een storm écht overtuigend in beeld kan brengen. Maar natuurlijk verschenen stormachtige fenomenen al veel eerder in games. Bijvoorbeeld in God games als **Sim City**, **Populous** en **ActRaiser**, waarin je bliksems en tornado's op je bevolking kan loslaten.

Als almachtige tegenstander van de nietige speler zagen we de storm ook al in **Final Fantasy X**, **Motorstorm Apocalypse**, **Infamous 2** en mijn persoonlijke lieveling **Disaster: Day of Crisis** op de Wii. Nog verder terug? Nou ja, er zaten natuurlijk al tornado's in **Super Mario Bros. 3**. Dat was in het 8-bits tijdperk, toen was het toevoegen van tornado's het beste wat je kon doen om een storm te suggereren. Kijk dan eens naar dat storm-op-zee-level van **Uncharted 4**, en je ziet dat we ver gekomen zijn, wat storm in games betreft. Toch is mijn persoonlijke stormfavoriet niet Uncharted 4 maar **Wave Race: Blue Storm**. Omdat stormachtige elementen in die game van zeer directe invloed zijn op de gameplay, die sowieso al briljant is.



Wave Race


The Witcher 3


Uncharted 4

VERWACHT: SNEEUW!

Voor zover bekend, is de aarde de enige planeet waarop witte sneeuw valt. Ja, op Hoth valt het ook, maar dat is een fictieve planeet. Dus we boffen, want geen ander goedje dan sneeuw kan een landschap zo doeltreffend een ander, sprookjesachtig uiterlijk geven. En daar laten game-ontwikkelaars zich graag door inspireren.

Denk aan games als **Skyrim** en **Lost Planet**, en je denkt aan sneeuw. Volop sfeer, net als op de Phendrana Drifts van **Metroid Prime**, de coolste levels van **Metal Gear Solid** en in de bergen van **Uncharted II**. Maar ook in elke moderne **Zelda**, **Super Mario** (**Kart**) of **Final Fantasy** betreed je op een gegeven moment wel een besneeuwd gebied.

Qua functionaliteit verdienen snowboardgames als **1080**, **SSX** en **Amped** een eervolle vermelding. En er zijn games waarin je sneeuwballen kunt rollen, zoals **Banjo-Kazooie** (Freezeezy Peak) en **Super Mario 64** (Cool, Cool Mountain). Soms speelt de sneeuw ook een rol van belang omdat het je zicht belemmert, zoals in **GoldenEye** en **Silent Hill: Shattered Memories**.

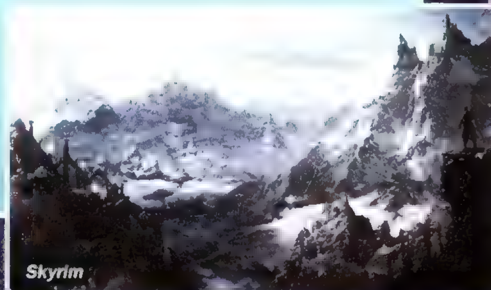
Toch blijft sneeuw in games boven alles een brenger van sfeer, betovering en verwondering.

De eerste keer dat ik het in een game zag sneeuwen was in 1985: **Ice Climber** op de NES.

Maar de eerste keer dat ik écht onder de indruk raakte van een sneeuwbui in een videogame, was in 1996: Het level Snow Barrel Blast in **Donkey Kong Country**. Hoe de lucht steeds donkerder wordt voordat de eerste vlokjes vallen, hoe de sneeuw steeds dichter wordt... Check het level maar eens op YouTube; nog steeds een feest om naar te kijken.


Donkey Kong Country

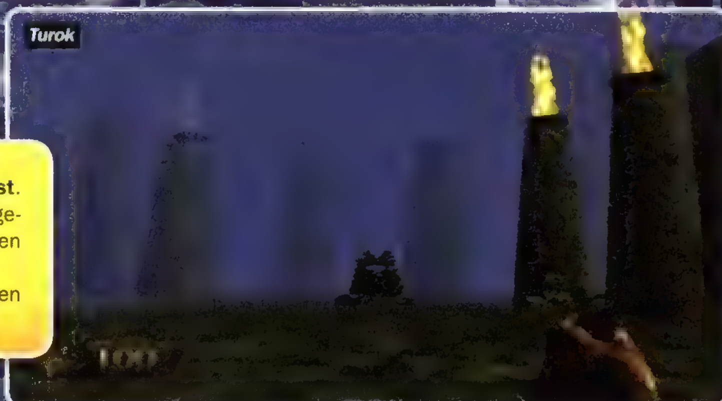

Super Mario 64


Skyrim

BONUSWEER: MIST

Mist is altijd een fijne sfeerbrenger geweest in games als, eh, **Myst**. Toen de eerste 3D-games verschenen, werd mist een soort noodgedwongen trucje om te verhullen dat de graphics engines geen verre afstanden konden tonen, met name **Turok** stond erom bekend.

Het beste gebruik van mist vind je in **Silent Hill 2**: als middel om de speler een gevoel van eenzaamheid en claustrofobisch onbehagen te bezorgen. ✖


Turok

ZIN OF ONZIN?

VOORSPELLENDE GAMES

De toekomst voorspellen is niet voor iedereen weggelegd. Nostradamus, Jan Meijrosius en dan heb je het wel zo'n beetje gehad. Hoewel... ook gamedevelopers geven regelmatig hun visie op de toekomst. Zijn die voorspellingen correct of complete onzin? Graddus nam de proef op de som...

VOORSPELLINGEN VOOR HET HEDEN EN VERLEDEN

Voor een behoorlijk aantal oudere games kunnen we anno 2016 bepalen of hun voorspellingen zijn uitgekomen. Ik selecteerde er vier.

MEGA MAN 2

Release: 1988
Speelt zich af in: 200X
Wat is er uitgekomen? Mega Man 2 stamt uit een tijd dat mensen nog dachten dat de aarde plat was. Het is daarom best knap dat de game wist te voorspellen dat de mensheid in de toekomst steeds afhankelijker zou worden van technologie.
Wat bleek bullshit? Het kan niet anders: Mega Man heeft een wekkerradio van de Kijkshop die aangeeft dat het 2005 is, waar we in feite al honderd jaar verder zijn. Want man, wat zit deze game er orakeltechnisch gesproken naast. Boosaardige ventilators? Een held in een Smarties-schietend schaatspak? En een schandalig hoge difficulty, terwijl iedereen weet dat mensen steeds luier en gemakzuchtiger worden...
Orakelpercentage: 2%



COMMAND & CONQUER

Release: 1995
Speelt zich af in: Begin 00's
Wat is er uitgekomen? In Command & Conquer draait het allemaal om Tiberium, een gifgroen goedje dat alle andere grondstoffen overbodig maakt. Dat er oorlog om gevoerd wordt, is dus even logisch als voorspelbaar. Waarmee de real-life parallel ook direct getrokken is. Want of het nu de oliegeile Amerikanen zijn die Irak binnenvallen, of kameraad Poetin die 'Commandski & Conquerski!' naar z'n troepen schreeuwt; landjepik is weer helemaal hot.
Wat bleek bullshit? Tja, wanneer C&C écht goed zou zijn in de toekomst voorspellen, had het z'n eigen ondergang toch moeten zien aankomen. Maar dat deed het niet. Bovendien, een kale man als leider? Dat zie je tegenwoordig alleen nog bij pornoproducenten en een enkel gamesmagazine.
Orakelpercentage: 10%

GRAND THEFT AUTO 2

Release: 1999
Speelt zich af in: 2013
Wat is er uitgekomen? Volgens recente nieuwsberichten is het aantal auto-inbraken wederom gestegen. Dat het hier om plaatsjes als De Ronde Venen, Woensel en Drimmelen gaat, ach, da's mierenneukerij. Het bruisende Anywhere City uit Grand Theft Auto 2 is immers ook ooit begonnen als dorp. Tevens maak ik een buiging voor Rockstars portrettering van het politieapparaat, dat minstens even incompetent acteert als in het echt!



Wat bleek bullshit? Het enige dat je Grand Theft Auto 2 daadwerkelijk kwalijk kunt nemen, is dat het spel niet wat moderner klinkende muziek bevat. Maar ach, voor een game die uitkwam tijdens de hoogtijdagen van de Spice Girls en Backstreet Boys, is het eigenlijk helemaal niet slecht.
Orakelpercentage: 99%

CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 2

Release: 2009
Speelt zich af in: 2016
Wat is er uitgekomen? Ik ben eigenlijk best wel een ongelooflijk slimme gast. Toch is er één ding waar zelfs ik nooit iets van begrijp. Nimmer. En dat is het plot van de gemiddelde Call of Duty. Dus, welke voorspellingen uit Modern Warfare 2 zijn uitgekomen? Uhm... met wapens schieten blijft leuk?
Wat bleek bullshit? Tja eh... volgens mij valt Rusland in Modern Warfare 2 de V.S. aan, en dat is (tot nu toe) nooit gebeurt. Daarentegen was er ook iets met een aanslag op een vliegveld, en dat is tegenwoordig best actueel.
Orakelpercentage: 34,6648176249584276511249%





Toekomstvoorspellingen

Natuurlijk zijn er nog steeds zat games die nog níet ingehaald zijn door de tijd. Met de kennis van nu, bepaal ik voor vier titels of hun voorspellingen ooit realiteit kunnen worden...

Earth Defense Force 2017



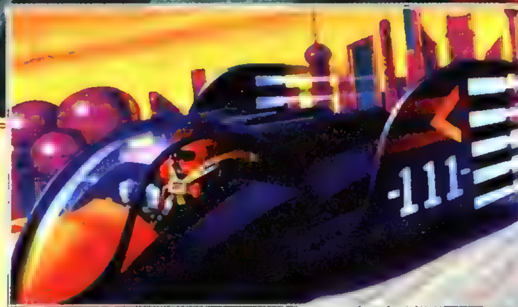
Release: 2007
Speelt zich af in: 2017
Wat zou er kunnen kloppen? Gigantische insecten die het op de mensheid gemunt hebben... Het klinkt behoorlijk vergezocht. Toch, alle scepsis terzijde: de wetenschap staat voor niets, dus zou het best kunnen dat er ergens in een duister Aziatisch laboratorium, as we speak de laatste hand wordt gelegd aan een serum dat spinnen en mieren tot gigantische proporties opblaast om de voedselproductie op peil te houden. Ofzo.
Wat lijkt absolute bullshit? Earth Defense Force 2017 speelt zich - echt waar - af in 2017. Dat is volgend jaar, man! Zouden we dan nu niet op z'n minst al een lichte verstoring in de strontvliegpopulatie moeten merken? Daarnaast is er, volgens het verhaal achter EDF, in 2013 buitenaards leven ontdekt. En dat is niet zo... Toch?
Waarschijnlijkheidspercentage: **17%**

Binary Domain

Release: 2012
Speelt zich af in: 2080
Wat zou er kunnen kloppen? Ik las laatst dat een of andere Rus binnenkort een hoofdtransplantatie krijgt. Een HÓÓFDtransplantatie! Nee, dan klinkt het verhaal achter Binary Domain, waarin de wereld door het broeikaseffect onder water staat en robots de macht grijpen, toch echt een stuk geloofwaardiger. Hollow Children heten ze, en ze lijken verdomd veel op mensen. Brrrrr. Dat games als Deus Ex en Mass Effect ook al hinten naar een toekomstige versmelting tussen mens en machine, versterkt het gevoel dat fictie anno 2080 de realiteit wel eens in kan halen.
Wat lijkt absolute bullshit? In je team zitten onder andere een grote, gespierde donkere gast en een stille, sexy Aziatische chick. Zucht. Net alsof dat soort stereotypen in 2080 nog bestaan...
Waarschijnlijkheidspercentage: **50%**

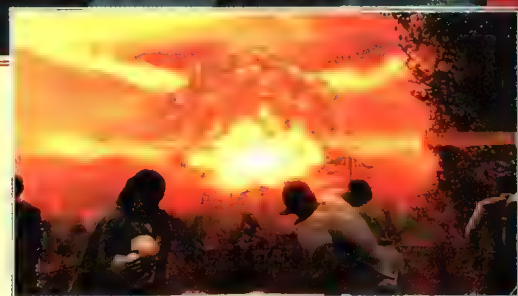


F-Zero



Release: 1990
Speelt zich af in: 2560
Wat zou er kunnen kloppen? Het succes van Max Verstappen toont eens temeer aan: de mens is verslaafd aan snelheid. En dat vanaf steeds jongere leeftijd. In dat licht beschouwd, ligt het in de lijn der verwachting dat we over een jaartje of vijfhonderd inderdaad snelheden bereiken die aanvoelen alsof je een stevige knetterscheet in de achtbaan laat. Want F-Zero gaat hard. Héél hard. Er is alleen één probleem...
Wat lijkt absolute bullshit? ... En dat probleem heet 'beschaving'. Ik kan me tenminste niet voorstellen dat er ooit races georganiseerd gaan worden waarbij de overlevingskans minder dan vijftig procent bedraagt.
Waarschijnlijkheidspercentage: **Zero%**

Fallout 4



Release: 2015
Speelt zich af in: 2287
Wat zou er kunnen kloppen? Dat de wereld ooit naar de klote gaat, staat vast. Grote vraag is alleen: hóe? Een epidemie? Een meteoriet? Of toch gewoon, zoals in Fallout 4, een nucleaire oorlog? Met de toenemende spanningen in de wereld is dit absoluut een reële mogelijkheid. Tel daarbij op de wil van de mens om te overleven, en de maatschappij zou er binnen nu en 250 jaar zomaar als die in Fallout 4 uit kunnen zien...
Wat lijkt absolute bullshit? Gemuteerde monsters? Flessendoppen als wettelijk betaalmiddel? En, last but not least, geen enkele moeite hebben met 250 kilo aan wapens, edelmetaal en teddyberen op je rug, maar door honderd gram extra geen stap meer kunnen verzetten? Nee, niet alles in Fallout 4 is 'science-proof'.
Waarschijnlijkheidspercentage: **22,87%**

Deze voorspellingen waren spot-on!

Deus Ex - Aanslag op het WTC: Kijk in het eerste level van Deus Ex eens om je heen. Mis je iets? Inderdaad: het World Trade Center ontbreekt in de skyline van New York. En dat terwijl de game een jaar vóór 9/11 in de winkels lag!
Final Fantasy VIII - Internet broadcasting: Waaaaay voordat YouTube, Netflix of welke online videodienst dan ook bestond, voorspelde Final Fantasy VIII al dat internet een cruciale rol bij broadcasting zou gaan vertolken.
Perfect Dark - Donkere president: De Amerikaanse president in GoldenEye 007 opvolger Perfect Dark is donker (zie screen). Terwijl dat toen, medio 2000, ongeveer even waarschijnlijk was als Jan die zijn teksten op tijd inlevert...



Smash TV - Reality TV: Tegenwoordig kun je de televisie niet meer aanzetten of je wordt doodgegooid met *kots* Reality TV. Smash TV voorzag deze hersenloze hype al in 1990, toen niemand er ooit van gehoord had!
Metal Gear 2 - Biobrandstof uit algen: OILIX. Zo heet de brandstof in Metal Gear 2 en het goedje is volledig vervaardigd uit algen. Best een knappe voorspelling, 22 jaar voordat die shit in real-life op de markt verscheen. ✖

VR WORDT WERKELIJKHEID MAAR...

HTC VIVE WACHT N

Het is zover! Eindelijk zijn de retail-versies van de HTC Vive en de Oculus Rift officieel uit. Onze VR-goeroe Florian zette deze maand als eerste de HTC Vive op z'n lelijke snufferd.





Ik had mijn eerste ervaring met VR al in 2012 toen ik op de E3 een prototype van de Oculus Rift opgezet kreeg door Palmer Luckey himself. De headset zat destijds nog letterlijk met duct tape aan elkaar vast, maar de potentie spatte ervan af en ik was eigenlijk meteen verkocht.
Nu, vier jaar later, zijn de VR-brillen voor iedereen te koop. Maar is de ervaring tof genoeg om nu al gruwelijk veel knaken neer te leggen voor virtual reality gaming?

SETUP

De setup van de HTC Vive is redelijk eenvoudig, maar de lighthouses (zie kader) moeten wel stevig (elk aan een kant van de kamer) worden bevestigd. Ze moeten daarnaast iets naar beneden worden gericht, zodat de headset en controllers ook op de grond worden gevolgd.
De lighthouses schieten signalen door de kamer die worden opgepikt door de headset en de controller. Aan de hand hiervan wordt je positie bepaald en zorgt het systeem voor één op één tracking in-game.

ROOM SCALING

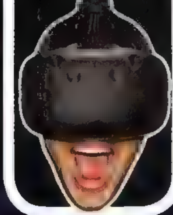
De HTC Vive maakt gebruik van room scaling. Door de lighthouses wordt de ruimte in je kamer een virtuele ruimte in-game, waardoor je letterlijk door de game kunt lopen. HTC zegt dat je minimaal een ruimte van 1,5 x 1,5 meter moet hebben voor room scaling, maar ik heb een speelruimte van ongeveer 3 x 3 meter en zelfs dat is nog aan de kleine kant. Het toffe is echter wel dat het allemaal optioneel is, aangezien de games zich aanpassen aan de ruimte die je beschikbaar hebt. De HTC Vive is daarnaast ook gewoon geschikt voor zittende ervaringen, waarbij je helemaal geen ruimte nodig hebt.
Dit komt door het zogenaamde 'Chaperone' systeem, waar de HTC Vive gebruik van maakt. Omdat je in de setup aangeeft hoe groot de vrije ruimte in je kamer is en de HTC Vive door de lighthouses weet waar je op ieder moment bent, krijg je in-game door middel van een virtuele muur te zien wanneer je tegen de echte muur dreigt aan te lopen. Je speelruimte is dus aan de randen ook in-game te zien, waardoor je altijd zonder zorgen in VR rond kunt lopen.

STEAM VR

De HTC Vive gebruikt Steam als platform, en dat betekent dat je met Steam VR gewoon toegang hebt tot je eigen bibliotheek aan games. Je kunt







OG OP KILLER-APS





games selecteren zoals je dat gewend bent in Steam, maar ook in de headset zelf via Steam VR. Je hoeft dus niet iedere keer de headset af te zetten om van game te switchen.
Het is alsof je een gigantisch scherm voor je hebt staan met al je games en zodra je er op klikt, schakelt de game vanzelf over op VR-mode en sta je midden in de actie.

SCHERM
De HTC Vive heeft twee OLED schermpjes met een resolutie van 1080x1200 per oog. Dat is een stukkie hoger dan de 960x1080 van de DK2 van Oculus, maar nog lang niet hoog genoeg voor een monitor ervaring. We zijn verwend geraakt met strakke 4K schermen, maar om die kwaliteit in een headset te halen, moet je aan 16K per oog denken. Dit is technisch nog lang niet mogelijk en betekent dat we voorlopig genoegen moeten nemen met het tellen van de pixels, iets dat dus bij de HTC Vive nog steeds mogelijk is. Door het knappe gebruik van de lenzen in de headset worden de pixels iets lastiger van elkaar te onderscheiden, maar als je erop let, is het nog steeds alsof je van dichtbij naar een oude monitor met een resolutie van 640x320 zit te staren.
Ook de field of view moet omhoog. Je kijkvlak is zo'n 110 graden en dat is niet te vergelijken met wat je in het echt ziet. Je krijgt een beetje een kijkdoos effect, met zwarte randen in je ooghoeken.
Je moet je in VR dan ook aanwennen om je hoofd te bewegen om rond te kijken, in plaats van met je ogen om je heen te kijken, wat je normaal meestal doet. Het beeld is ook alleen in het midden scherp, dus dat dwingt je eigenlijk al een beetje om meer je hoofd dan je ogen te gebruiken bij het rondkijken.

COMFORT
De HTC Vive is best zwaar. Door de elastieken headstraps kan je de headset wel zo op je hoofd positioneren dat ie niet hinderlijk tegen je gezicht aandrukt, maar het blijft een flinke unit. Daarnaast helpt het niet dat er een dikke kabel van de headset naar je PC loopt die een beetje aan de achterkant van het apparaat trekt tijdens het rondlopen. Het went wel, maar het is verre van ideaal.
Het wordt helemaal ingewikkeld, aangezien de HTC Vive geen ingebouwde audio heeft. Je moet dus zelf ook nog een audio headset hebben die je inplugt in de HTC Vive, en zo heb je nog meer last van kabels en gewicht op je gezicht.
Had ik trouwens al gezegd dat je er ook super belachelijk uitziet met al die shit op je hoofd? [dat zien we zo ook wel - Ed]

IMMERSION
Het ding is alleen dat al deze nadelen, al dat gezeik over resolutie, field of view, kabels en ongemak, als sneeuw voor de zon verdwijnen zodra je de headset opzet. Zodra je overal om je heen de gamewereld ziet en je brein serieus moeite heeft om te bepalen wat er nou exact aan de hand is, ben je al die bullshit eromheen compleet vergeten. Virtual Reality is magisch en op de HTC Vive krijg je de allervetste ervaring die op dit moment beschikbaar is.
Omdat je met Room Scaling te maken hebt en je met de motion controllers echt interactie kunt hebben met de gamewereld, is dit eindelijk de VR-ervaring waar we als gamers al jaren van dromen. Immersion kan je niet uitleggen, maar is iets dat je acuut begrijpt zodra je de HTC Vive opzet.

GAMES
De hardware is goed genoeg voor een vette VR-ervaring, maar de software is dat over het algemeen nog niet. Er zijn zeker al een paar vette games beschikbaar (die ik kort op de volgende pagina zal bespreken), maar de meeste van de op dit moment beschikbare content mag niet eens een game genoemd worden. Het zijn nog steeds vooral tech demo's die leuk zijn om een keertje te spelen en aan je vrienden te laten zien, maar meer niet. Devs moeten nog leren om te ontwikkelen voor VR en echte toppers komen misschien zelfs pas over een paar jaar.
Is het dan te vroeg om in te stappen in VR en de HTC Vive in het bijzonder? Waarschijnlijk wel, maar mijn god wat is het gruwelijk. De HTC Vive transporteert je echt naar een andere wereld en IEDEREEN die ik 't heb laten zien is overtuigd, zowel gamers als non-gamers. Virtual Reality is de toekomst, laat daar geen twijfel meer over bestaan! »

IN DE DOOS
De HTC Vive kost 900 euro, en daar komt nog 72 euro verzendkosten bij. Je krijgt dan uiteraard de headset, maar ook twee motion controllers en twee 'lighthouses', waarmee je de headset en de controllers kunt tracken. Daarnaast zit er een shitload aan kabels bij om de hele boel aan te sluiten. Alles wat je nodig hebt zit in de doos, tot aan de ophangbeugels voor de lighthouses toe.



DE BESTE HTC VIVE GAMES VAN DIT MOMENT

SPACE PIRATE TRAINER

Je staat op een plateau en in beide handen heb je een pistool dat je kunt instellen op bijvoorbeeld automatic fire of als laser. In waves komen er vliegende robots op je af, die op hun beurt ook op jou schieten als je ze lang genoeg laat leven. Het doel is om zover mogelijk te komen, maar daarvoor moet je als een ware action hero te werk gaan.

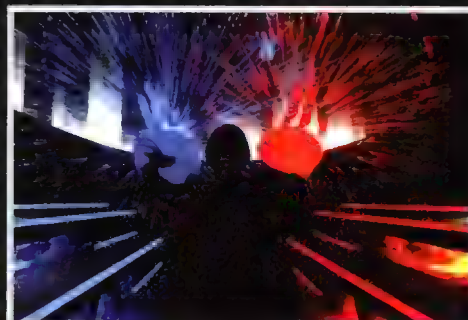
Tijdens het spelen dook ik letterlijk door m'n kamer heen om de schoten te ontwijken en knalde ik als een idiote Will Smith in Bad Boys om me heen. Space Pirate Trainer is een absolute must have!



AUDIOSHIELD

In Audioshield heb je in iedere hand een schild. Je linker schild is oranje en je rechter schild is paars. Tijdens de game komen er oranje en paarse ballen op je afgevlogen, die je moet afweren met het juiste schild. Des te harder je ze met je schild afketst, des te meer punten je krijgt, maar het allervetste van Audioshield is dat je de game met je favoriete muziek speelt!

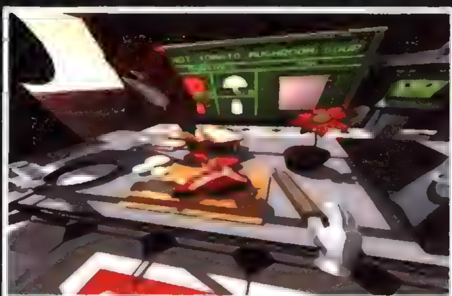
Audioshield is heel goed in het bepalen wanneer er exact op de maat van je eigen muziek ballen op je af moeten vliegen, waardoor je binnen no-time als een soort disco krijger door je kamer beweegt. Dit geeft een hele nieuwe dimensie aan het ervaren van je eigen muziekcollectie!



JOB SIMULATOR

Job Simulator speelt zich af in de verre toekomst, een toekomst waarin robots alle banen van mensen hebben overgenomen. Je moet dan ook langs bij een museum om vier verschillende banen na te spelen. Je kunt een kok zijn in een eetcafé, een automonteur in een garage, een winkelbediende in een shop, of werken op een kantoor. Dit klinkt misschien suf, maar Job Simulator is hilarisch!

Het is de kijk van de robots op hoe banen vroeger waren en jij als speler kunt er in doen wat je wil. Je kunt de simpele opdrachten in de game uitvoeren, maar alleen al het kloten in je keuken, garage, kantoor of winkeltje is een game op zich.



PROJECT CARS

Project Cars ervaren met de HTC Vive en een stuur met pedalen is fantastisch. Mazzelpik als ik ben, heb ik al een aantal keer over een echt circuit mogen scheuren met vette auto's, en ik kan je verzekeren dat Project Cars in VR het dichtst bij het echte werk komt. Je mist alleen de G-force, verder is het een hyper realistische ervaring.

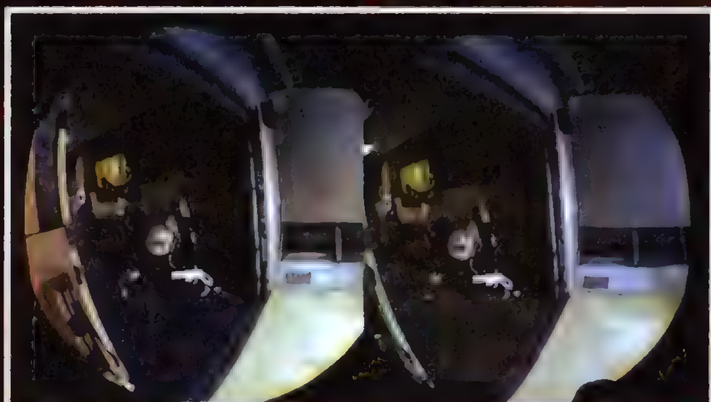
VR in racegames helpt je ook echt, aangezien je bochten veel beter aan ziet komen. Op een normaal beeldscherm kijk je nooit de bochten in en uit, maar in VR gaat dat juist heel natuurlijk.

Het zal effe wennen zijn, maar ik garandeer je dat VR-coureurs straks sneller zijn.



EXTRA: THE LAB

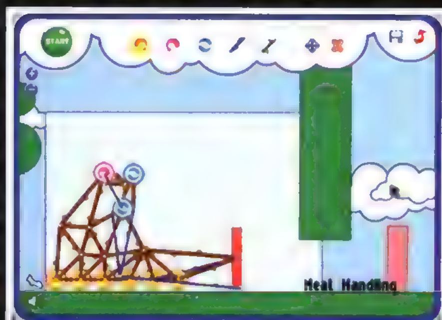
The Lab is niet echt een game, maar een verzameling Valve demo's die allemaal aantonen wat er zoal mogelijk is met de HTC Vive. Alle demo's maken perfect gebruik van de motion controllers en room scaling, en dat maakt The Lab de beste eerste ervaring met VR en de HTC Vive.



FANTASTIC CONTRAPTION

In Fantastic Contraption heb je veel interactie met objecten om je heen. Het is een puzzel-achtige game, waarin je dingen (contraptions) moet bouwen om een bolletje in een bepaald vlak te krijgen. Je maakt bijvoorbeeld een soort auto van een simpel frame met wat stokken en kegels als wielen.

Daar plak je het bolletje op en zodra je op start drukt, rijdt je contraption hopelijk de juiste kant op. Je moet goed nadenken over de puzzels, maar vooral de interactie in de game met alles om je heen en het feit dat je in 360 graden om je creaties kunt lopen, maakt het een goede showcase voor de HTC Vive. ✖



VR WORDT WERKELIJKHEID MAAR...

OCULUS RIFT WACHT NOG OP ROOM SCALING



Na zeven weken vertraging kreeg Florian de Oculus Rift nog net op tijd binnen om lijnrecht tegenover de HTC Vive te zetten. Welke headset geeft je de allerbeste virtual reality ervaring?



Ik heb de afgelopen weken zoveel tijd in VR doorgebracht, dat ik letterlijk VR zie als ik alleen al met m'n ogen knipper. Met de Vive had ik al uren gespeeld en ik had stiekem verwacht dat ik daarna toch wat minder tijd met de Rift zou doorbrengen, en dus de langste periode in VR al had gehad. Maar daar heb ik me zwaar in vergist.
Is de Rift dan beter dan de Vive? Nee, zo simpel ligt het niet.

SETUP

De setup van de Rift is eenvoudiger dan de Vive, aangezien de Rift geen gebruik maakt van room scaling. De Rift is meer bedoeld voor zittende VR-ervaringen, waardoor er simpelweg een tracking camera op je gericht staat. Geen gedoe met je kamer leeghalen en het bevestigen van tracking systemen, gewoon die camera op je bakkes richten, that's it.

ROOM SCALING

Met motion controllers en room scaling ben je de games op de Vive fysiek wat actiever aan het spelen. Bij Oculus is men van mening dat gamers uiteindelijk toch gewoon het lekkerst gamen in een makkelijke stoel. Zodra Oculus Touch uitkomt, is het technisch mogelijk om met een extra camera ook room scaling-achtige praktijken uit te halen met de Rift, maar dat heeft op dit moment niet de focus, en alle games worden dan ook voorlopig met een Xbox One controller gespeeld.
Het tracking systeem van de Vive is veel indrukwekkender dan de camera van de Rift. Beide systemen werken echter wel naar behoren, dus ook met de Rift verlies ik de tracking op de bril niet, tenzij ik er overdreven ver vanaf ga zitten. Bij de Touch controllers krijg je straks een tweede camera, waardoor dit probleem wordt opgelost en room scaling een optie is.

OCULUS HOME

Net als Steam VR, is Oculus Home een virtuele ruimte waar je alle games in je bibliotheek kunt selecteren. Oculus Home en Steam VR verschillen wat dat betreft niet zo veel van »









elkaar, maar Steam loopt als het gaat om de software en het aanbod van content, mijlenver voor op Oculus Home.
Het is overigens wel mogelijk om je Steam games op de Rift te spelen, zolang ze daar een speciale update voor hebben gekregen. Het is afhankelijk van hoe de specifieke ontwikkelaar daarmee omgaat, dus in het ergste geval zal je een game opnieuw in de Oculus Store moeten kopen voor officiële support.
Vive games zijn niet speelbaar op de Rift en Rift exclusives zijn niet speelbaar op de Vive. Tenminste, niet officieel, want hackers zijn er al in geslaagd om dit wel voor elkaar te krijgen.

SCHERM/FOV

De schermpjes in de Rift zijn vrijwel identiek aan die van de Vive. Het zijn OLED screens met dezelfde resolutie en refresh rate, maar door verschillende software en vooral afwijkende lenzen is er weldegelijk onderscheid in hoe het beeld eruitziet in de headsets.
Om het heel simpel uit te leggen, heeft HTC gebruik gemaakt van lenzen die het beeld iets 'vervagen' om ervoor te zorgen dat de tekortkomingen van de headset, zoals het zien van pixels, lichte vervorming en kartelrandjes, iets minder opvallen.
Oculus doet het echter anders door gebruik te maken van lenzen die de beelden juist exact zo laten zien als ze zijn. Dat heeft als voordeel dat het beeld iets feller is en scherper oogt.
Een nadeel is dat de Rift last heeft van zogenaamde 'God Rays', waarbij het licht doorstraalt als er veel contrast is tussen de voor- en achtergrond. In een game heb je er geen last van, maar een intro screen met bijvoorbeeld een wit logo op een zwarte achtergrond is niet om aan te zien.
De Field of View is nagenoeg hetzelfde op de headsets. Verticaal is de FoV iets groter op de Vive, maar daar merk je weinig van.

COMFORT

De Rift is wat minder lomp dan de Vive. Niet alleen is ie lichter en kleiner, maar ook het design is wat gebruikersvriendelijker. De Rift zet je meer op als een pet, in plaats van een duikbril, en er zit een speciaal schuifmechanisme in de elastieken banden, waardoor je hem makkelijk op en af kunt zetten. Dit alles zorgt voor beter comfort.
Daar komt nog eens bij dat de Rift ingebouwde audio heeft. Bij de Vive moet je een audio headset op je hoofd hebben of gaan klooien met oordopjes, wat het comfort niet ten goede komt. De 3D audio in de Rift is ook nog eens verdomd goed, wat het een fantastische feature maakt.

IMMERSION

De ervaring met de Vive is meer mind blowing dan die met de Rift. Dat komt met name door de motion controllers en room scaling dat VR nu eenmaal naar een hoger niveau tilt. In de toekomst is room scaling zoals gezegd mogelijk op de Rift, maar op dit moment krijg je alleen met de Vive de complete VR-ervaring.
Dat wil echter niet zeggen dat de Rift tegenvalt. Persoonlijk vind ik het beeld, ondanks die verdraaide God Rays, net iets beter en heb ik de Rift veeeeel langer achter elkaar op kunnen houden vanwege het grotere comfort. In een perfecte wereld zou ik de Rift gebruiken met de motion controllers en de room scaling van de Vive.

GAMES

Omdat Oculus zich richt op games waarbij je in je luie stoel zit, zijn ze herkenbaarder dan de Vive games, waarbij je moet rondlopen in een virtuele ruimte. Voor de Vive moet het wiel nog harder opnieuw uitgevonden worden wat betreft gameconcepten, maar aangezien we al jaren op onze reet zitten te gamen, heeft Oculus heel slim een aantal bekende concepten voor gamers vertaald naar VR. Hierdoor ben je in de Vive vooral op avontuur in verschillende demo's met nieuwe gameplayconcepten en in de Rift juist urenlang bekende genres aan het spelen.
De Rift games zijn herkenbaar en daardoor minder mind blowing, maar je favoriete genre tot leven zien komen in VR is op een andere manier weer magisch.
De Vive en Rift zijn beide high-end VR-headsets. De ervaring is echter totaal verschillend. De ene is niet per se beter dan de ander, de Vive is op dit moment completer. Als je nu moet kiezen voor een headset zou ik om die reden voor de Vive gaan, maar over een paar maanden denk ik daar misschien anders over als Oculus Touch uitkomt. Laat echter duidelijk zijn dat ik over beide headsets enthousiast ben en ik over VR net zo lang zal blijven lullen, tot iedereen het heeft geprobeerd en overtuigd is. Maar ja, VR uitleggen is net zoiets als in de jaren vijftig van de vorige eeuw TV uitleggen toen iedereen alleen nog maar naar de radio luisterde. Gaat dat zien, gamers!



IN DE DOOS

De Rift kost 742 euro, inclusief verzendkosten. In de doos zit de headset, tracking camera, Xbox One controller met wireless dongle en een afstandsbediening. Alles wat je nodig hebt om de boel aan te sluiten zit erbij, maar de Rift heeft nog geen motion controllers. De motion controllers voor de Rift, Oculus Touch, moeten nog ergens dit jaar beschikbaar komen. 742 euro is dan wel een stuk minder dan 972 euro, maar als je de kosten van Oculus Touch erbij optelt, zal het waarschijnlijk dicht bij elkaar zitten.



DE BESTE OCULUS RIFT GAMES VAN DIT MOMENT

LUCKY'S TALE

Lucky's Tale is het paradepaardje van de Rift. Het is een platformgame en een kruising tussen Super Mario 64 en Crash Bandicoot.
Lucky's Tale is een vosje dat op zoek gaat naar zijn ontvoerde vriendje, een schattig varkentje. Het verhaal is flinterdun en als je deze game op een beeldscherm zou spelen, zou het mega suf zijn, maar oh mijn neukende god, wat is Lucky's Tale cool in VR!
Het feit dat je overal om je heen kunt kijken in een platformgame is een van de beste VR-toepassingen die ik tot nu toe heb gezien. Het deed mij denken aan de eerste keer dat ik Mario 64 speelde.



CHRONOS

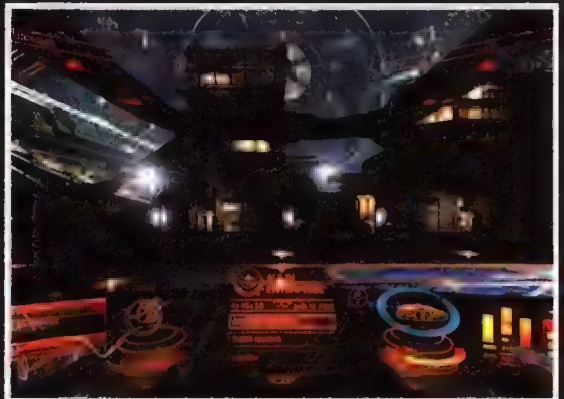
Chronos is een kruising tussen Zelda en Dark Souls, die met dertig uur flink wat gameplay biedt. De game wordt in third-person gespeeld, waarbij jij met je hoofd de camera beweegt, maar de camera heeft in elke scène een vast punt. Het is vergelijkbaar met de oude Resident Evil stijl.
Chronos is lang niet zo spannend en uitgebreid als Dark Souls, maar het gevechtssysteem heeft er wel wat van weg. Je moet tactisch knokken en afweren, en de moves van je tegenstanders leren om verder te komen. Leuk detail is dat na elke dood, je character een jaar ouder wordt. Hierdoor krijg je tijdens het spelen van de game steeds minder kracht, maar meer magische powers.



EVE VALKYRIE & ELITE DANGEROUS



Gamers met een fascinatie voor de ruimte, of die gewoon keihard willen knallen met een ruimteschip, zijn verplicht om Eve Valkyrie (links) of Elite Dangerous een keer te proberen. Ik heb beide games bij elkaar gezet, omdat ze een beetje dezelfde gameplay bevatten, maar Eve Valkyrie is wel een stuk meer arcade dan Elite Dangerous.
Ik zal je niet aanraden om met deze games je VR-debuut te maken, want rondtollen in de ruimte is aardig duizeligmakend. Dogfights in VR zijn echter te gruwelijk voor woorden.



DEFENSE GRID 2

Ik had nooit verwacht dat ik een tower defense game leuk zou vinden, maar ik heb me uren vermaakt met Defense Grid 2. Het is super chill om in VR over je map te kijken, hier en daar een toren te plaatsen of te upgraden, en te kijken hoe de badguys die langslopen worden afgeschoten!
Het gevecht zie je letterlijk voor je neus gebeuren en als je het van iets dichterbij wil bekijken, dan doe je dat gewoon letterlijk, door je hoofd dichterbij de actie te brengen. Het is alsof je een gigantische tafel voor je hebt staan waarop een epische battle plaatsvindt.



TRUCK SIMULATOR

Als je naast een vette PC en de Rift ook nog een stuur setup hebt staan, ben je naast Project Cars verplicht om Euro of American Truck Simulator te spelen. Maakt me geen fuck uit hoe saai dat klinkt, het is veel leuker dan je denkt om met je vrachtwagen spullen over de hele wereld af te leveren.
Het heeft iets heel cools om hele stukken te rijden, terwijl je relaxed om je heen zit te kijken in VR. Radio aan, baksteen op het gaspedaal en kilometers vreten met dat gevaarte!





GAME OVER AMSTERDAM IN DE GOUDEN EEUW WORDT 1666: AMSTERDAM OOIT REALITEIT?

We wisten al dat een van de grote mannen achter de Assassin's Creed serie ooit bezig was met 1666: Amsterdam, een game over onze hoofdstad in de Gouden Eeuw, maar tot voor kort hadden we geen idee hoe het spel eruitzag. Nino heeft echter een hoop details boven tafel kunnen krijgen.

Eind april dit jaar, ergens in een muffig zaaltje in Split, Kroatië, kreeg het publiek dat aanwezig was op de Reboot/Develop conferentie iets speciaals te zien. Het was namelijk op die plek dat Patrice Désilets, een van de vaders van de Assassin's Creed serie, vol trots de eerste beelden van zijn nooit afgemaakte game 1666: Amsterdam aan de wereld toonde. Ondanks dat de beelden afkomstig waren van een oude 360/PS3-versie van de game, en ondanks dat de beeldkwaliteit om te janken was, gaf de trailer een goede indruk van wat 1666: Amsterdam had kunnen zijn...

RIP THQ

1666: Amsterdam kent misschien wel een van de moeizaamste ontwikkelingstrajecten van een game ever, en de kans dat de game ooit nog het daglicht ziet is heel klein, maar gelukkig niet nul.

Het drama begon ergens in 2010, toen het werk van Patrice Désilets voor Assassin's Creed: Brotherhood erop zat en de creative director besloot om van Ubisoft naar THQ over te stappen. De Canadees had twaalf jaar lang bij de Franse uitgever gewerkt en wilde onder de vleugels van THQ een 'eigen' studio in Montreal oprichten (THQ Montreal).

THQ was toen echter al in de problemen en binnen anderhalf jaar viel het doek voor de ooit zo gevierde uitgeverij. Gelukkig voor Désilets betekende de ondergang van THQ niet het einde van zijn studio. Zijn oude 'vrienden' van Ubisoft besloten namelijk om THQ Montreal om te dopen in Ubisoft Montreal.

Heel lang heeft het tweede huwelijk tussen de ontwerper en zijn voormalig werkgever echter niet geduurd, want nog geen vier maanden later besloten de Fransen Patrice op straat te knikkeren. Désilets was duidelijk ontdaan door de gang van zaken en liet iedereen weten dat zijn vertrek onvrijwillig was en dat hij verrast en geschokt was toen hij door de beveiliging het pand uit werd geëscorteerd.

Bang voor concurrentie?

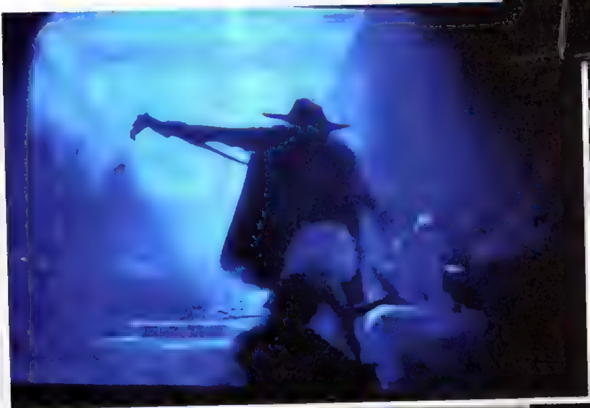
Désilets hield het niet alleen bij woorden; hij klaagde zijn oud-werkgever aan voor een schadevergoeding van 400.000 dollar én de rechten op zijn project: 1666: Amsterdam. Want dat was het zure van het hele verhaal: de Canadees verliet Ubisoft om aan een spirituele opvolger van zijn kindje Assassin's Creed te gaan werken, maar door het faillissement van THQ kwamen de rechten in handen van Ubi, waar men ongetwijfeld weinig behoefte had aan een concurrent van haar populairste serie. Het vermoeden is dan ook dat het ontslag van Désilets hier alles mee te maken had.

Na zijn vertrek bij Ubisoft ging Patrice een tijdje aan de slag als freelancer, om uiteindelijk in november 2014 zijn eigen studio op te richten: Panache Digital Games.

In stilte werkt Patrice met zijn team aan een game die begin vorig jaar werd onthuld als Ancestors: the Humankind Odyssey. Veel weten we nog niet over deze titel. Er werd weliswaar een trailer getoond tijdens de aankondiging, maar daar werden we niet veel wijzer van. Daar gaat ongetwijfeld snel verandering in komen, aangezien Désilets bij de onthulling al beloofde









"DE ENIGE KANS IS DAT EEN GROTE UITGEVER IETS ZIET IN DE TITEL."



dat we dit jaar nog meer te zien krijgen van deze mysterieuze game.

Rechten terug

Gelukkig hoeft Désilets zich niet meer druk te maken om eerdergenoemde rechtszaak, want die is inmiddels geschikt. Het is niet bekend of Patrice de gevraagde 400.000 dollar heeft mogen ontvangen, maar de rechten van zijn game 1666: Amsterdam heeft ie in ieder geval weer in handen.

Op 25 april werd een heugelijk persbericht met quotes van zowel Désilets als zijn oude baas bij Ubisoft naar buiten gebracht, en nog geen week later stonden de op de Kroatische conferentie getoonde beelden al online (eenvoudig te vinden op YouTube). De beelden zijn ruw, zowel in hun opnamekwaliteit als de staat van de game zelf, maar als je een beetje met je ogen knijpt, zie je duidelijk waar Désilets mee bezig was (is?).

Hoewel 1666: Amsterdam niet zomaar een Assassin's Creed kloon in onze hoofdstad zou worden, zijn de invloeden van het bekende assassijnenspelletje overduidelijk. Net als in de populaire Ubisoft serie zien we een historische versie van een levendige stad waarin de hoofdrolspeler stiekem vervelende dingen doet zoals mensen vermoorden. De animaties, de designs, de omgevingen... het ademt allemaal Assassin's Creed. Toch zijn de verschillen groot genoeg om deze titel interessanter te maken dan het zoveelste jaarlijkse vervolg.

Oogballetje pikken

Onder het genot van de zwoele tonen van Jacques Brel fladdert een raaf over de Amsterdamse wateren. Een rij molens verraadt direct dat de game in Nederland speelt, en aan de massa's gigantische houten schepen zie je meteen hoe welvarend ons land was in die tijd. Een tijd vol iconische helden, schurken en andere figuren die zich perfect zouden lenen voor een Assassin's Creed-achtige game.

Halverwege zijn vlucht landt de zwarte vogel op een lijk om vakkundig de oogbal uit de schedel te rukken, een duidelijke teken dat 1666 duisterder moest worden dan Désilets eerdere werk.

Dat de vogel het oog er niet alleen uitpikt om te choqueren, blijkt even later, als hij het orgaan aflevert bij zijn meester, een mysterieus figuur in een lange zwarte cape. Het oog verdwijnt in zijn wandelstok, de plek waar later in de trailer nog meer objecten in zullen verdwijnen alsof het een draagbare heksenketel is.

De eigenaar van de stok beschikt over de kracht om dieren over te nemen, een gave die hij in de trailer gebruikt om een kat en later een rat te besturen terwijl hij op een bootje door de Amsterdamse grachten vaart.


Patrice Désilets

Te klein

Ondanks dat Désilets de rechten van zijn game terug heeft, verwacht ik eigenlijk niet dat deze game ooit nog het daglicht gaat zien. Sowieso heeft Désilets in een persbericht laten weten zich volledig op Ancestors te storten en daarbij zal een kleine studio als de zijne nooit een game op de schaal van een Assassin's Creed kunnen maken. Bij Ubisoft werken letterlijk duizenden mensen aan die games; een kleiner team zou nooit iets op die schaal kunnen produceren.

De enige kans is dat een grote uitgever als EA of Activision iets ziet in de titel; met hun budgetten en Désilets expertise zou er best iets moois uit kunnen ontstaan. Ik blijf in ieder geval hopen, want een game in het Amsterdam van de 17e eeuw lijkt me sowieso ontzettend tof. ✖

GEWAAGD EXPERIMENT

GAMEN MET JE VRIENDIN

De vriendin van Graddus heeft he-le-maal niks met gamen. Dus zette hij haar, in naam van de wetenschap, een dag lang achter de spelcomputer. Wat valt haar op? Wat vindt ze leuk en wat niet? En raakt ze er uiteindelijk stiekem toch aan verslingerd? De spanning is om te snijden...

Schatje, ik mag van Jan een feature schrijven over dat jij en ik een dagje gamen. Leuk hé?

Wow, suuuperleuk (kuch). Wanneer? Ik heb het namelijk eh, écht retedruk. Volgende week? Volgende maand, anders? Of volgend jaar...?

Nou ehm, wat dacht je van nu direct?

Goh, wat fijn dat je me zo bij je hobby en werk betrekt... (zucht).

SESSIE 1: SUPER NINTENDO

We trappen af met een klassieker: de Super Nintendo. En warempel, m'n vriendin blijkt bekend met de Japanners!
"Ja Nintendo, die ken ik wel. Van de Wii, toch? En Mario. Gaan we nu Mario spelen? En zijn we daarna klaar? Nee? Oh."
Het begint verrassend goed. Ze sjeest de helft van het eerste level door, al gebeurt op een gegeven moment het onvermijdelijke: ze gaat af. *"Het is gewoon teveel, ik moet allemaal knopjes tegelijkertijd indrukken en dan schiet ik in de stress."*
Maar als ze uiteindelijk dan toch het eerste level haalt, verschijnt er spontaan een glimlach op haar gezicht. Yes, dit gaat lekker! Zou m'n meissie dan toch videogamefan worden?

Snel naar het volgende spel. Ik laat mijn vriendin kiezen. Het wordt Starwing. Vindt ze vliegen dan leuk? *"Nee, maar er staan dieren op het doosje."*
Verbazingwekkend genoeg komt ze zonder kleerscheuren het eerste level door, vooral omdat ze een aparte tactiek ontdekt: aan de linkerkant van het scherm blijven en overal langs vliegen. Helaas trapt de eindbaas er niet in: *"Pfff, dit is echt stom. Een eindbaas? Is dat een soort eindverantwoordelijke?"*
Ik schud mijn hoofd. Het door Mario opgebouwde vertrouwen ebt langzaam weer weg...



GRADDUS Z'N VRIENDIN GEEFT CIJFERS:
SUPER MARIO WORLD 7
STARWING 3

SESSIE 2: NINTENDO 64

Door met de Nintendo 64. Door met GoldenEye! Al is het voor mijn vriendin effe schrikken: *"Meeeh, deze controller heeft nóg meer knopjes. En wat is dat rare knuppeltje?"* Ik leg haar uit dat je daarmee James Bond bestuurt. *"Hmmm, dan is ie vast dronken, want hij strompelt door het level alsof hij tien Wodka-Martini's op heeft."*
Het gaat echter steeds beter, en met volle concentratie schiet ze de ene na de andere bad-guy neer. Op Agent, sure, maar werk effe mee. *"Ha, pak aan! Dit is veel leuker dan de SNES. Ik geef dat vliegspel achteraf toch een twee."*
Maar ineens legt ze de controller neer: *"Het is echt te stressvol. Ik heb al zoveel mensen vermoord. Ik denk dat ik getraumatiseerd ben. En ik wil zelf niet dood!"*

Fair enough. We gaan gewoon iets vrolijkers spelen: Mario Kart! *"Jaaa, ik hou van Mario. Lekker veel kleur en hij is altijd blij. Dat heb ik echt effe nodig: ik heb gewoon hoofdpijn gekregen."*
De race gaat behoorlijk, en zonder veel moeite pakt m'n vriendin goud in de 50CC. Het kan niet anders dan dat ze dit leuk vindt. Toch? *"Sorry, maar ik zit alleen maar te denken wanneer we eindelijk klaar zijn. Ik heb niet zo'n zin meer. Het voelt nu puur als werk. Als je het niet erg vindt, ga ik even een make-up tutorial kijken op YouTube."*
Bah, wat een tegenvaller. Maar misschien is m'n vriendin gewoon niet gemaakt voor retrogaming: ze is ook nog een jong bloempje. Vanaf de PlayStation 2 gaat het vast beter...

GRADDUS Z'N VRIENDIN GEEFT CIJFERS:
GOLDENEYE 007 5
MARIO KART 4,5

SESSIE 3: PLAYSTATION 2

Okay, dit wordt lachen. Mijn chicka is namelijk een nog grotere schijterd dan Tjeerd en dus steek ik Resident Evil 4 in de PS2. Erg onder de indruk lijkt ze in eerste instantie niet: *"Alwéér mensen neerschieten? Wordt dat nou nooit een keer saai?"* Dat valt wel mee: vier minuten nadat we zijn begonnen, schreeuwt ze het uit: *"Ik wil stoppen! Ik haat horror en ik haat jou nog meer omdat je me dit laat spelen. Die mompelende mensen die je proberen te omhelzen, vreselijk. Je moet nu wel met iets heel goeds komen wil ik vandaag nog verder gamen."* Oei, zo'n heftige reactie had ik nou ook weer niet verwacht. Ik besluit een paardenmiddel van stal te halen. Het beste sportspel ooit: PES 5! Want m'n kleine meid is dan wel niet de grootste voetbalfan, van sportieve mannen houdt ze wel (wat doet ze dan met jou? - Ed).

"Hé, da's Terry!", zegt ze plots. Huh, kent mijn vriendin John Terry??? *"Nee, niet die sukkel links. Ik bedoel Terry Henry!"* Ááááááh...

We doen Chelsea - Twente. Natuurlijk zet ik de game stiekem op easy, en dat blijkt een prima idee; ze heeft de tijd van haar leven! Zelfs als Twente 0-1 scoort, blijft ze enthousiast in kaarsrechte lijnen richting het doel wandelen.

"Oooeh, bijna! Dit is echt super, schat. Ik denk dat ik hier echt goed in kan worden!" Ik betwijfel het, maar wat boeit het. Mijn vriendin geniet!





GRADDUS Z'N VRIENDIN GEEFT CIJFERS:
RESIDENT EVIL 4: 1
PRO EVOLUTION SOCCER 5: 9



SESSIE 4: XBOX 360

Nog steeds op een roze wolk door het succes van PES, besef ik dat de tijd rijp is voor een volgende stap. Een echte, hardcore RPG in de vorm van Oblivion! Wanneer mijn vriendin dit tof vindt, mag ik mijn missie om haar aan het gamen te krijgen toch wel als geslaagd bestempelen.

"Wauw, die omgeving! Al is het wel een beetje uitgestorven. Hé, daar; een ridder. Ik ga hem gewoon stalken. Hmmm, hij doet niet heel veel. Is hij zwakzinnig denk je? Weet je wat, ik ga wel zwemmen..." *blub blub*. Game over.

"Wat is dit voor onzin??? Waarom ben ik dood? Ik zat nog geen minuut onder water. Wat een kutspel! Zie je wel dat gamers geen leven hebben: als ik wil zwemmen of bomen wil zien, ga ik wel op vakantie!!!"

Hmmm, dat ging niet helemaal lekker. Om de boel te redden, steek ik vliegensvlug een kleurrijke, vrolijke platformer in de console: Ducktales Remastered.

"Jeeej, ik wil African Mines doen, terug naar m'n roots. Haha, kijk die vleermuizen. Ik vind vijanden die er cute uitzien echt het leukst. Is er geen game waarin je tegen chihuahhuas vecht?" Ik haal opgelucht adem. Mijn missie kan nog steeds slagen!

GRADDUS Z'N VRIENDIN GEEFT CIJFERS:
THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION: 2,5
DUCKTALES REMASTERED: 8

SESSIE 5: XBOX ONE

Het is zover, het moment waarop beslist wordt of mijn vriendin een gamer wordt of niet: een potje Wolfenstein: The New Order - een van mijn favoriete games van de afgelopen tijd.

"Kijk, de maan! Dit is best tof, schat. Maarruuh, waarom hangt daar een hakenkruis? En waarom geeft die soldaat de Hitlergroet? De maker van dit spel is toch geen nazi-sympathisant?"

Ik leg haar uit dat je het juist tégen de Duitsers opneemt. *"Maar waarom al die swastikavlaggen? Dat is echt walgelijk. Ik vind het geen slecht spel hoor, maar ik word er wel een beetje misselijk van."*

Als uitsmijter trek ik GTA V tevoorschijn: een game die IEDEREEN leuk vindt. Je hóeft immers geen geweld te gebruiken, je kunt je ook gewoon als modelburger gedragen en dat is precies wat er gebeurt: *"Haha, kijk; die twee mannetjes gaan met elkaar op de vuist omdat ik die ene net afsneed. Dit is echt een leuke game. Ik kijk wel eens filmpjes van PewDiePie en die speelt ook GTA. Die gast is zooo grappig. Toch ben ik echt blij dat dit de laatste game is en we nu kla..."*

Ik luister al niet eens meer. Zei ze nou echt dat ze het leuk vindt? Whohooo!

GRADDUS Z'N VRIENDIN GEEFT CIJFERS:
WOLFENSTEIN: THE NEW ORDER: 5
GRAND THEFT AUTO V: 10

MISSIE GESLAAGD?

Schat, nu je GTA zo leuk vond: zullen we zo nog even verder gamen? Gewoon voor de lol?



Ehm ja, is goed lieverd. Maar ik moet eerst effe een luchtje scheppen op het balkon, okay?



Met een gelukzalige glimlach pak ik wat drinken en plof op de bank. Hmmm, heerlijk.

Maar waar blijft ze nou? Terwijl ik uit het raam kijk, zie ik nog net hoe mijn vriendin via het balkon naar dat van de buren probeert te vluchten.

Fuck. Het was ook te mooi om waar te zijn... ✖





Fuck de haters: Call of Duty 4: Modern Warfare is de game die van alle FPS'en het meest voor het shootergenre heeft betekend. Punt! Uit! JJ legt je graag uit waarom hij dat vindt.

JJ Z'N GAME-MONUMENT



CALL OF DUTY 4 MODERN WARFARE

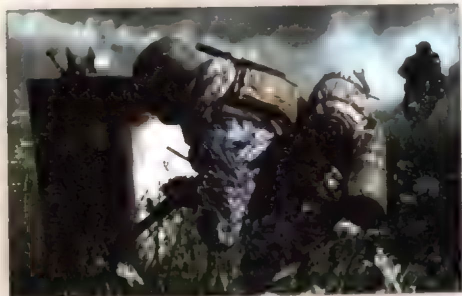
Ik hoor ze al roepen. De altijd fanatieke Counter-Strike fans die vinden dat hun game nog steeds (ook al is het spel in de tijd van Rembrandt gemaakt) de beste multiplayer FPS ooit is en de rest kinderspel voor n00bs.
Of de oude rotten die roepen dat alles wat ook maar naar FPS ruikt, schatplichtig is aan Doom, Quake, Unreal en Wolfenstein.
Of de puristen die tot aan de dag van vandaag beweren dat Half-Life met afstand de beste game OOIT is.
Of de DICE fans die beweren dat alleen Battlefield de ultieme oorlog naar je computer brengt.
Of de Halo lovers die menen dat hun game de FPS naar de console heeft gebracht...
En ik geef ze allemaal gelijk. Al deze bovenstaande titels hebben inderdaad veel betekend voor het FPS-genre... maar niet het meest!

Blockbuster

Je hebt in het shooter landschap het tijdperk vóór en na CoD: MW. Voor het verschijnen van Modern Warfare was de FPS een redelijk populair genre dat vooral op PC (en op Xbox met Halo) veel online gespeeld werd door hardcore gamers. Maar om nu te zeggen dat de hele wereld stilviel als er een nieuwe FPS uit kwam, nee.

"Iedereen kon een couch warrior zijn, en dat heeft geen enkele shooter voor MW gepresteerd."

Dat gebeurde wel toen Call of Duty 4: Modern Warfare verscheen. Iedereen had 't erover. Opeens gingen al die gasten die voorheen alleen footies en racegames op hun consoles speelden, ook helemaal buckwild op een shooter. Opeens werden er ongekende aantallen van een FPS verkocht (ruim zestien miljoen exemplaren), aantallen die met de vervolgen op MW alleen nog maar groter werden. Opeens werd een FPS een blockbuster en de grootste entertainment release van het jaar.





Gewaagde keuze

Maar wat was er dan zo magisch aan MW? Welke superieure strategie veroorzaakte deze aardverschuiving? Je gelooft het bijna niet, maar zoals zo vaak bij superhits was het succes van MW deels een kwestie van geluk (niemand zag het ook zitten in de Rolling Stones, Beatles en Harry Potter). Infinity Ward twijfelde zwaar tussen twee concepten voor Modern Warfare. En als de managers van Activision het voor het zeggen hadden gehad, dan...
Let me explain. Call of Duty was tot op dat moment een WO II-shooter, verwikkeld in een keiharde strijd met EA's Medal of Honor. IW-bazen West en Zampella speelden met het idee om die insteek te verlaten en over te stappen naar de nabije toekomst om een frisse wind in de franchise te blazen en tegelijkertijd de FPS toegankelijker te maken door 'hulp' in de vorm van perks en killstreaks toe te laten.

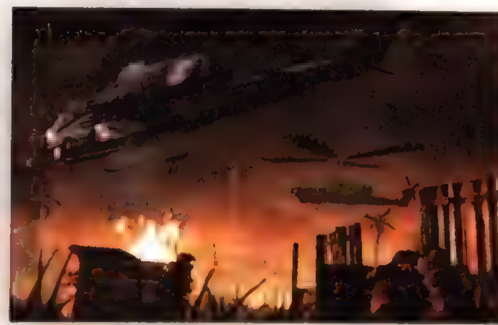


Dat lijkt een voor de hand liggende stap, maar het was destijds een gewaagde keuze, die ook intern bij IW niet door iedereen werd omarmd. Shooters kenden in die tijd een totaal andere basis dan vandaag de dag. De SP was verreweg het belangrijkst, terwijl de multiplayer, simpel gesteld, niet veel verder ging dan wapen kiezen en gaan. Het was zeg maar de stijl van iD Software en Epic. Een FPS draaide om skills, om actie-reactie. Was je niet snel genoeg, dan maakte je nooit een kans tegen de gamers met skills. En ik was zo'n type. Ik wil niet zeggen dat ik puur als kanonnenvoer diende in games als Unreal, Counter-Strike of Halo, maar winnen deed ik nooit bij Free for All, en dat motiveerde niet echt. En ik weet vrijwel zeker dat miljoenen andere gamers dat ook zo ervaarden: als je zeker weet dat je niet mee kunt komen, verliest een game veel van zijn aantrekkingskracht.



Winnen!

Zampella en West trokken zich weinig aan van de negatieve geluiden binnen Infinity Ward en namen een paar drastische maatregelen.









Ten eerste werden de maps klein gehouden (meer kans op treffers), waren er geen continue aanvallen vanuit de lucht (alleen focus op wat voor en achter je staat) en lag de health niet meer in de map (simpel schuilen was genoeg voor herstel).

De echte revolutie zat 'm echter in het toevoegen van het perk-, XP- en killstreaks systeem. Door veel te spelen (goed scoren hoefde niet eens) kon je met behulp van perks jouw minpunten wegwerken. En door killstreaks te maken, kon je in een keer een hoop kills maken.

Al deze aanpassingen zorgden ervoor dat de kwaliteitsverschillen tussen spelers





een stuk kleiner werden. De FPS-puristen riepen dat dit allemaal een vorm van cheaten was en CoD een game voor n00bs was geworden (roepen ze vandaag de dag nog steeds), maar zestien miljoen verkochte exemplaren (en ik weet niet hoeveel illegale kopieën) plus propvolle servers logen niet.

En ik was een van die zestien miljoen. Dankzij MW genoot ik opeens van een FPS. Niet zozeer vanwege de kwaliteit (hoewel de MP echt goed in elkaar stak en de SP uiteindelijk ook een van de betere uit de CoD-reeks bleek te zijn), maar vanwege de pure fun en de thrills die de game me bracht. Ik won namelijk eindelijk af en toe! En niks is (voor mij) vetter dan het gevoel van winnen. Ook al is het maar één keer in de week.

Perks en killstreaks

Hoe mijn winstpartijen tot stand kwamen, laat goed zien wat MW voor gamers als ik zo aantrekkelijk maakt.

Allereerst de perks. Door gebruik te maken van de perk Steady Aim en Stopping Power en een Red Dot op mijn favo M16A4 te plaatsen, kon ik mijn ietwat tragere reactiesnelheid en doelgerichtheid op niveau krijgen. En met Martyrdom had ik opeens nog wat aan mijn vele sneuvelen. Of ik gebruikte Juggernaut om wat meer health te hebben.

Doordat ik nu meer kills maakte, lukte het me regelmatig de Airstrike Killstreak te bemachtigen. Die kreeg je bij vijf kills op rij, en zorgde door de bommenregen voor een paar extra snelle kills. En heel, heel soms pakte ik zeven kills en mocht ik 'de Chopper in'; dat maakte m'n hele week meteen goed. Zo, vanuit de 'God-positie' op al die weerloze mannetjes onder me knallen... Wow, het perfecte alternatief voor het zijn van een pro en alles winnen op basis van skills.

Voor iedereen

Nep en n00b? Misschien, maar IW wist met de perks en killstreaks de kwaliteitsverschillen te nivelleren. De pro's wonnen nog steeds de meeste matches, maar iedereen kon nu af en toe een potje pakken. Of tweede of derde worden.

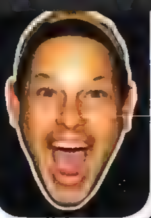
"Opeens werd een FPS een blockbuster en de grootste entertainment release van het jaar."

Dankzij Modern Warfare was de Call of Duty franchise voortaan geen 'computerspelletje' meer, maar een algemeen geaccepteerde uitlaatklep voor miljoenen. Iedereen kon een couch warrior zijn, en dat heeft geen enkele shooter voor MW gepresteerd. En daarna eigenlijk ook niet meer. Monument met de hoofdletter 'M' dus! ✖

MAP GALORE

Afgezien van de lage instap van Modern Warfare bezit het natuurlijk ook nog steeds een aantal van de beste maps ooit in de serie. Die HD-remake van MW met onder andere Ambush, Bog, Shipment, Overgrown, District en Crash... laat maar komen Activision. Ik koop hem.





ESPORTS WORLD CUP CALL OF DUTY BLACK OPS III

Florian was redelijk verbaasd toen 'm werd gevraagd om een heel weekend lang in Parijs naar de Call of Duty eSports World Cup te gaan kijken. "Dat boeit toch voor geen meter?", mompelde hij. Niet wetende wat voor spektakel hem te wachten stond...

Ik ben niet de allergrootste CoD-fan. Ik heb weliswaar van elk deel de singleplayer gespeeld, puur voor de adrenaline achtbaanrit, maar van de multiplayer heb ik weinig kaas gegeten. Komt ook gewoon omdat ik best wel zuig, als het gaat om first-person shooters.
Het idee achter eSports vind ik echter best wel gaaf, dus sprong ik toch maar in de trein richting Parijs, om vervolgens compleet omver geblazen te worden door de skills van de spelers en de uitbundigheid van de fans.

DIK RESPECT

Er stonden in totaal 28 wedstrijden gepland tussen de beste teams van de wereld, verdeeld over drie dagen, en ik heb ze állemaal gecheckt. Meest opvallend: de skills van de spelers. Die gasten zijn zo belachelijk goed dat het bijna eng is. Ik kan me niet voorstellen hoe lang ik zou moeten oefenen om dit niveau te bereiken. Ze schieten praktisch nooit mis en kennen de game compleet uit hun hoofd.
De spelers in de teams zijn ook waanzinnig goed op elkaar ingespeeld en iedereen heeft zijn eigen rol in het team. Het is prachtig om te zien hoe zich dat vertaalt naar fascinerende gameplay, en ik heb er met open mond naar zitten kijken. Dit zijn echte pro's die hun hele leven erop ingericht hebben om zo goed mogelijk te kunnen presteren, en ik kan daar niet anders dan dik respect voor hebben.

GAME GODEN

Buiten dat het leuk was om de matches te bekijken, zijn de Franse fans compleet gestoord. Het Franse Team Vitality wordt er op handen gedragen en de fans gaan helemaal los als er bijvoorbeeld twee kills achter elkaar worden gemaakt door een van de teamleden. Zodra een match is gewonnen, klinkt er een gejuich, waarvan de hooligans van de gemiddelde voetbalclub het in hun broek zouden doen. De energie tijdens zo'n event is prachtig en voelbaar van de eerste tot de bovenste ring.
Team Vitality lag er echter al snel uit, waardoor ik bang was dat het een dooie boel zou worden, maar niets bleek minder waar, want daarna bleken de fans allemaal nog andere favorieten te hebben, waar net zo hard voor werd geschreeuwd. Nogmaals; een feest om naar te kijken en te luisteren.

OPTIC GAMING

De finale ging uiteindelijk tussen het gelouterde Amerikaanse team Optic Gaming en de Britse underdog team Splyce. Beide teams speelden een fantastisch toernooi, maar in de finale gaf de grotere ervaring van Optic Gaming toch de doorslag. De Amerikanen werden de terechte winnaars van 20.000 dollar.
Ik ging naar Parijs met de nodige scepsis, maar had dit evenement echt niet willen missen. Ik word altijd heel vrolijk van de passie van gamers om me heen en heb me vergaapt aan de skills van de spelers. Ik moet duidelijk nog heeeel effe oefenen!

TECHNISCHE PROBLEMEN

Het event werd helaas geteisterd door technische problemen met de bluetooth connectie van de PS4 en de controllers. Hierdoor moesten fans soms lang wachten tussen de matches, maar vooral voor de spelers zelf was dit heel frustrerend. Sommige matches werden zelfs afgebroken en opnieuw gespeeld! Hopelijk wordt dit probleem niet standaard voor dit soort events, want ik hoorde dat het niet de eerste keer was dat dit gebeurde.

PU-TV

Zien hoe het er aan toeging in Parijs?
Check het avontuur in het PU-TV item op PU.nl: CallofDutyESWC2016







VOLG JOUW SPORTZOMER
OP SPORTNIEUWS.NL

EK 2016

TOUR DE FRANCE

OLYMPISCHE SPELEN

NIEUWS

STATISTIEKEN

LIVEBLOGS

en veel meer!



S SPORTNIEUWS.NL


TOTAL WAR: W
PC REVIEW
REVIEWS



WARHAMMER

Als je Wouter moet geloven, is Total War en Warhammer de beste hook-up sinds die van Kit Harington en Rose Leslie, Disney en Marvel, James Cameron en Arnold Schwarzenegger, Alan Moore en Dave Gibbons, Ray Muzyka en Greg Zeschuk.



Shit is aan in The Old World. The Empire, het laatste bastion van de mensheid, heeft een nieuwe keizer in Karl Franz, maar niet iedereen legt zich neer bij zijn heerschappij. Voordat Franz zichzelf waarlijk Emperor mag noemen, moet hij eerst alle tegenstand overtuigen dat hij de ware erfgenaam van Sigmar is, en dat kan goedschiks... of kwaadschiks.

Ondertussen verzamelen, vanuit het desolate land Sylvanias, zich duistere wezens onder de vlag van Mannfred Von Carstein; een Lord die op een onheilige pelgrimage de meest afschuwelijke krachten en kennis wist te verzamelen. Nu is hij een vampier-vorst die een leger van ondoden, gedrochten en door kwaad verwrongen wezens leidt.

In het zuiden van The Old World zijn de nukkige Dwarfs hun ooit zo machtige rijk aan het terugwinnen. Karaz Ankor, hun Everlasting Realm, bestaat nu uit ruïnes en ondergrondse vestigingen die overgenomen zijn door kwaadaardige wezens, iets wat de onverzoenlijke dwergen niet op zich kunnen laten zitten. Hun Book of Grudges, een heilig geschrift waarin al het kwaad staat dat het ras ooit is aangedaan, wordt voornamelijk gevuld door de daden van de wrede Greenskins. Dit barbaarse ras bestaat uit Orcs, Goblins, Trolls en reuzen, die gezamenlijk maar één doel voor ogen hebben: alles en iedereen verpletteren onder hun WAAAGH!, een groene golf van allesvernietigende oorlogszucht.

Maar al deze rassen, al deze verschillende soorten wezens, kijken met angst naar de bedreiging die zich vanuit de Chaos Wastes in het noorden een weg naar het zuiden rooft en plundert. De dag dat de Chaos Gods hun weerzinwekkende gezanten The Old World insturen, is de dag waar iedereen, dood en levend, voor moet vrezen...


weetje • weetje

Het Chaos ras krijg je gratis bij de game als je 'm in de week van release koopt. Daarvoor ben je nu dus al te laat (soz) maar er komt vast wel een andere manier om 'm te scoren!

Total VerWarring

Bovenstaande is een korte samenvatting van de immens diepe lore die achter Total War: Warhammer schuilt, een geheel dat Warhammer bedenkers Games Workshop in decennia tijd hebben gecreëerd. En (iets dat ik natuurlijk al zag aankomen, maar nu gelukkig bevestigd is) het was een extreem goed plan van Creative Assembly om deze rijke franchise te gebruiken voor hun Total War oorlogssimulatie reeks. Man, wat is dit een perfecte match tussen twee gevestigde en kwalitatief zeer hoogstaande namen! Een mix zo extreem nerdy, dat je de aantrekkingskracht ervan nooit zou kunnen uitleggen aan die zijdelings in politiek geïnteresseerde, altijd in pak lopende, whiskey drinkende corpsbal die je kent, maar damn wat is het fijn om als verlicht persoon hier helemaal in op te gaan.

Ik was zo verloren in de tactische beslissingen van Total War: Warhammer, dat ik meerdere malen ben 'wakker' geschrokken in een donkere kamer, verward opkijkend naar m'n vriendin die blijkbaar was thuisgekomen en »


Die naam Total War: Warhammer, daar raak je toch van in de war?

half gechoqueerd, half lacherig op een meter afstaand neerkeek op mijn autistische hoofd. Oh ja, er bestaat ook nog zoiets als de realiteit, dat was ik effe vergeten.

Leercurve much?

Waarschuwing voor de wijzen: als je nog nooit een Total War game hebt gespeeld, dan duurt het lang, erg fucking lang voordat je deze game helemaal kunt bevatten. Sterker nog, waarschijnlijk kost het je zelfs een paar uur voordat je überhaupt zult begrijpen wat er zo leuk is aan het staren naar die prachtig geïllustreerde, levende kaart (Civ, eat your heart out) van The Old World om her en der een legertje te verplaatsen, of een icoontje in een stadje aan te klikken. Als je vervolgens ook nog gedecimeerd wordt in een real-time battle, dan is de fun waarschijnlijk helemaal ver te zoeken.

Maar breid je je rijk eenmaal uit, leer je de beste manieren om orde te houden, heb je het belang van je heroes door en zet je een aantal handelsroutes uit, dan grijpt Creative Assembly je bij de - spreekwoordelijke, want ik weet niet waar ze zitten - lurven. Heb je vervolgens door hoe je tijdens de battles het beste je cavalerie kunt gebruiken, hoe je je ranged units moet beschermen en hoe lang je vluchtende troepen moet bestoken... dude, dan ben je goed op weg naar een campaign victory. Als je eenmaal zover bent, en dan hebben we het over tientallen uren aan tactische awesomeness later (plus een kleine anticlimax als je je beseft dat een long campaign victory niet gepaard gaat met een awesome filmpje), dan ga je een ander ras proberen. En dan gelden weer totaal andere regels...



Gebruikelijke kreten op het hagelslagveld.



Racisme

Kijk, de basics van Total War zoals ik die net beschreef, die waren altijd al meer dan dik in orde. Ding is dat er de vorige delen nog nooit zoveel verschil in facties heeft gezeten als nu.

Dwarfs bijvoorbeeld doen niet aan 'mounted units', waardoor je dus een hele belangrijke tool mist. Namelijk een hamer die je kunt gebruiken om keer op keer in de flanken van vijandelijke troepen te rammen. Niet op spearmen, trouwens! Daar worden paardjes/spinnen/wolven/zwijnen niet blij van.

The Vampire Counts hebben geen ranged units, een gebrek waar ik erg moeilijk aan kon wennen. Het betekent namelijk dat je altijd direct in de aanval moet en je nieuwe manieren dient te vinden om vijandelijke legers in de val te lokken. Maar zoals het hoort in een goede game, helemaal omdat er ook een multiplayer aan vastzit, is balans fucking belangrijk. En dus maken dwergen hun gebreken goed met belachelijk vette artillerie, helikopters en dik bepantserde infanterie.

Vampire Counts hebben dan weer vliegende freaks waar je van in je broek pist en hun grote melee monsters plus angstaanjagende cavalerie zijn ook niet mis.

En dat is nog maar het topje van de ijsberg wat betreft verschillen, want ook op de tactische map, in de menu's en de overall manier van spelen is niet één ras helemaal hetzelfde. Eh, niet om racistisch te zijn, natuurlijk!

"Een perfecte match tussen twee gevestigde en kwalitatief zeer hoogstaande namen!"

Klaar voor chaos

De Total War: Warhammer campaigns blijven je bezighouden met quests, grudges, campaign doelen en chapter opdrachten. Heb je eenmaal alle vijf campaigns doorlopen (en als je dat lukt dan ben je one patient mozzerfokker) dan heb je een battlefield-meesterbrein en kan je je tactische inzicht testen tegenover andere spelers online of in losstaande scenario's. Doe dat een tijdje, en heel misschien ben je dan goed voorbereid als er in onze wereld een poort naar een andere dimensie opent en er een verwrongen, zieke, angstaanjagende versie van de mensheid onze wereld komt binnendringen om ons te laten verdrinken in pure chaos!



weetje • weetje

Technisch liep Total War: Warhammer niet helemaal als een zonnetje op m'n gloednieuwe PC (check: pu.nl/WoutersUpgrade). Dat heeft vooral te maken met het feit dat de V-sync (nog) niet werkte in de review versie, waardoor er veel screentear in de game zat. Dat moet in de uiteindelijke versie wel gemaakt zijn. Hou er sowieso rekening mee dat Total Warhammer zieke systeemeisen heeft!

REVIEW

PC

SCORE 98

Niet alleen het beste idee voor een Total War game sinds Rome, maar ook de dikste, meest afwisselende en verhaalgedreven campaigns in de geschiedenis van de serie. Warhammer en Total War is zo'n prachtig huwelijk, dat ook de toekomstige mogelijkheden me doen huilen van geluk!

WOUTER



Er staat 73 uur op de teller van Steam nadat ik één long campaign, één korte en stukjes van de overige rassen had gespeeld. *Slik*

100+ UREN

16

BASICS

TURN-BASED / REALTIME STRATEGY
CREATIVE ASSEMBLY / SEGA
1 SPELER
OUT NOW



HOMEFRONT THE REVOLUTION

De ambities voor Homefront: The Revolution waren groot. De uitwerking van deze urban open-wereld shooter kan die ambities volgens Jan echter niet waarmaken.



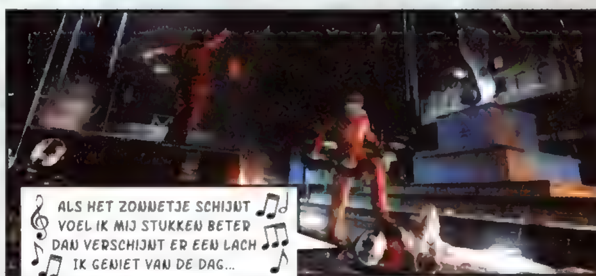
Dambuster Studios heeft goed naar Far Cry gekeken, want feitelijk is Homefront: The Revolution (H:TR) Far Cry in een stad. Het door Korea bezette Philadelphia bestaat uit verschillende stadsdelen die veelal zijn ingedeeld in rode en gele zones. Die laatste zijn het gevaarlijkst omdat daar de Korean People's Army (KPA) met ijzeren vuist regeert en burgers volledig zijn lamgeslagen door de bezetter, letterlijk en figuurlijk. Hier is de sfeer het grimmigst, is de KPA het sterkst vertegenwoordigd en is sluipen en verstoppen de beste manier om te overleven.
De red zones zijn meer een niemandsland en daar is het makkelijker om je als verzetsstrijder te laten gelden. Hier kun je, Assassin's Creed-style, gebieden veroveren op de KPA en zo aan macht en invloed winnen.
Is dat gelukt, dan zal je automatisch naar de Yellow zones gaan om daar opdrachten uit te voeren. Heb je daar ook alle opdrachten geklaard, dan kun je door naar het volgende stadsdeel, alwaar het riedeltje zich herhaalt.

Koreaans kanonnenvoer

De game is dus redelijk repetitief, maar dat vind ik op zich niet zo erg. In Far Cry en Assassin's Creed ben je in feite ook voortdurend hetzelfde aan het doen... maar daar zorgen diverse zijmissies, variaties in activiteiten, verhaal en uitdieping van de personages voor een swingend geheel.
H:TR ontbeert dat. De hoofdrolspeler van de game, Ethan Brady, is een zwijgzame held die nauwelijks een ontwikkeling doormaakt en volstrekt inwisselbaar is. De verzetsleden tappen dan weer uit het stereotype vaatje, en missen humor en urgentie. Je doet wat ze je opdragen, maar van een hechte band met je wapenbroeders is nooit sprake. Tenslotte blijft de KPA een afstandelijk kloon-leger zonder persoonlijkheid. De vijand die je afschiet, is niets meer dan Koreaans kanonnenvoer.

"Ethan Brady, is een zwijgzame held die nauwelijks een ontwikkeling doormaakt en volstrekt inwisselbaar is."





Haperend verzet

Een van de meest positieve zaken aan H:TR is de intense actie als guerrillastrijder. Met zelfgemaakte bommen, op afstand bestuurbare autootjes, granaten en vooral gemodde wapens, kun je schade toebrengen, en dat geeft een kick. Het leuke is dat je met een beperkt aantal wapens op pad gaat, die je kunt transformeren tot kruisboog of vlammenwerper. Het stoeien met je arsenaal biedt veel vermaak.
Des te spijtiger is het daarom dat de A.I. van de vijand af en toe rare bokkensprongen maakt. Soms lijken de Koreanen over laserogen te beschikken en spotten ze je door muren heen; een andere keer blijven ze dom voor zich uitstaren terwijl je op nog geen twee meter afstand een maatje van ze neerschiet.
Sowieso is de afwerking van de game slordig te noemen. Er zijn korte haperingen bij iedere autosave, de framerate heeft moeite om dertig frames per seconde bij te houden en texturen springen soms het beeld in. De ontwikkelaar belooft dit met patches te tackelen, maar de day one patch loste weinig op. Aan alles merk je dat de game nog een paar weken poetswerk nodig had gehad.

weetje • weetje
De game huisvest verborgen, speelbare levels van TimeSplitters 2 - zoek en gij zult vinden!

Veelbelovend

De sfeer in Homefront: The Revolution is behoorlijk down, iets wat goed past bij de game, maar het gebrek aan context, verhaal en persoonlijkheid maken dat je het geheel gaandeweg meer als een invuloefening ervaart.
Het schieten voelt lekker, de mogelijkheid om te wisselen tussen wapens en af toe stealthy te werk te gaan, is leuk gedaan, maar die charme begint zijn uitwerking na verloop van tijd te verliezen. Er zijn geen echte verrassingen en de missies voelen identiek. Het is zonde, want een Far Cry-achtige shooter in een bezet Amerika klonk op papier fantastisch en veelbelovend.
Ik denk dat, als er een paar patches overheen zijn gegaan, mensen zich nog best gaan vermaken met deze game, maar in de hijgerige tijd waarin we leven, is het dan waarschijnlijk al te laat voor The Revolution.

REVIEW | XBOX ONE | PC | PS4

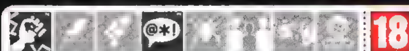
SCORE 59
Homefront: The Revolution heeft een aantal toffe ideeën, maar vergeet die goed uit te werken. De beloofde revolutie blijft sowieso uit, maar ook de gehoopte evolutie komt nauwelijks uit de verf. Jammer.

JAN



Na een slordige twintig uur ben je verzetsstrijder af. Dan zijn er nog zes korte co-op missies, maar die zijn te verwaarlozen.

20 UREN



18

BASICS
FIRST-PERSON SHOOTER
DAMBUSTER STUDIOS / DEEP SILVER
1 SPELER
OUT NOW

MIRROR'S EDGE C



XBOX ONE | PC | PS4 | REVIEW

Spiegeltje, spiegeltje aan de wand... wat is de leukste reboot van het land? Mirror's Edge Catalyst zal dat niet voor iedereen zijn, maar Jan is er blij mee.



Ik heb in m'n jonge jaren een keer meegemaakt dat twee vrouwen om mij vochten. Helaas won de lelijke.

Het originele Mirror's Edge heeft een beetje een cultstatus. Je hield van de game of je vond er weinig aan, een compromis leek niet mogelijk. De game heeft het uiteindelijk met 2,5 miljoen verkochte exemplaren commercieel aardig gedaan, maar dat zijn natuurlijk geen aantallen waar EA de vlag voor uithangt.

Catalyst is een heuse reboot en we mogen van geluk spreken dat DICE überhaupt een nieuwe ME game móćht maken. Natuurlijk werkte er een veel kleiner team aan dan aan Battlefield, maar in deze gekke tijd waarin franchises en studio's in een vloek en een zucht worden afgeschoten, is het goed te zien dat er binnen EA nog steeds ruimte is voor dit soort games.

Eikel

Een veelgehoorde klacht over het originele Mirror's Edge was dat de gameplay voor veel gamers te eenzijdig was. Geef spelers tien uur lang een zooi wapens om mee te knallen en ze vinden het prima, maar focus tien uur lang op first-person klimmen en klauteren, en ze raken in paniek.

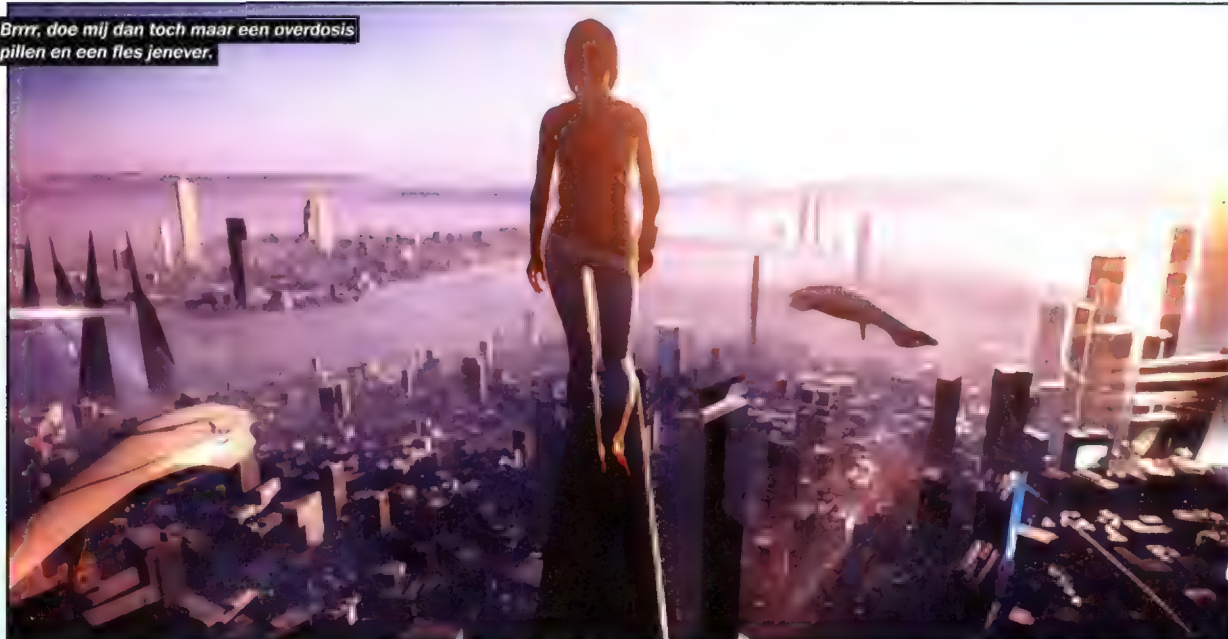
"Het design van The City of Glass is zo gruwelijk, dat het je blijft uitdagen om alle hoeken en gaten te verkennen."

Als het originele ME destijds niet je kopje thee was, dan gaat Catalyst het ook niet worden. Opnieuw volgen we het lenige en bozige parkours-meisje Faith dat in de City of Glass, samen met een club illegale runners, een kwaadaardige organisatie dwars probeert te zitten. Het verhaal is (opnieuw) behoorlijk dunnetjes, maar het zijn vooral de stemacteurs zelf die ongeïnspireerd en soms zelfs irritant overkomen. Met name Icarus is een tergende eikel met zijn domme opmerkingen. Gelukkig maken de gameplay en de spelwereld heel veel goed.

Open-wereld?

Het grootste deel van de game ben je sierlijk aan het rennen, duiken, rollen, klauteren, over hekken aan het klimmen, onder ventilatiepijpen aan het schuiven, deuren aan het open beuken en van balkon naar balkon aan het springen.

Twee dingen vallen daarbij op: Faith voelt wat meer 'floathy' aan dan in het origineel en MEC is deze keer open-wereld. Vooral dat laatste heeft nogal wat controverse opgeroepen, maar ik kan je geruststellen: Catalyst is niet opeens een Ubisoft game geworden met vijf miljoen icoontjes op de kaart. De game is net zo open-wereld als je het zelf maakt, afgezien van de tutorial zijmissies die verplicht zijn. Er is altijd een punt naar de volgende story mission en het feit dat je nu meerdere routes en op-



Brrrr, doe mij dan toch maar een overdosis pillen en een fles jenever.

ATALYST

ties hebt naar dat punt is een dikke plus.
Bovendien is de stad zo gruwelijk mooi ontworpen dat je juist van het meest logische pad wil afwijken om nog meer te ontdekken (en als bonus meer collectibles te scoren). Het design van de stad is dus fantastisch, maar dat geldt ook voor alles er omheen. De guards, de wapens, de technologie, de kleding... het is helemaal af en klikt met elkaar.
Wat betreft het wat 'lichtere gevoel' van Faith, dat is effe wennen. Aanvankelijk lijkt het alsof je ren-acties wat minder impact hebben, zo gaat zijwaarts wall-running wel érg makkelijk, maar als je eenmaal verschillende moves aan elkaar linkt, ongestoord je weg vervolgt en in de zone komt, is dat een magische ervaring. Je wordt door deze aanpak wat minder afgeleid terwijl je toch zelf volledig *in control* bent. Bovendien vergaar je net wat meer momentum en hoogte waardoor lastige sprongen een tikkie makkelijker gaan in vergelijking met het origineel... al zal je nog vaak genoeg naar beneden lazeren en op de replay-knop moeten drukken.

Combat & upgrades

Combat was niet het beste onderdeel van het originele ME en daar is gelukkig veel aan verbeterd.
Ten eerste kun je in sommige gevallen gewoon wegrennen, maar daarnaast heb je een keur aan moves om tegenstanders van de rand af te trappen, knock-out te rammen, bovenop ze te springen en hun communicatie helmpjes te storen, mits je over deze vaardigheid beschikt. Je verdient al spelend namelijk XP die je verdeelt over drie categorieën: running, gear en combat. Zo krijg je steeds betere moves (rollend landen, betere wendbaarheid) en goodies, zoals een handige MAG Rope (een soort Grapple Hook) waarmee je sneller op bepaalde hoger gelegen gebieden komt.
Mocht je hopen op het unlocken van een gun, dan kun je dat vergeten. Alle upgrades hebben met sneller en soepeler van A naar B komen te maken. Feitelijk is daar ook de combat op geënt: het gaat om snel en hard toeslaan zodat je hup, hup, hup... weer verder kunt rennen. Toch oogt de combat van Faith spectaculair en is het lekker om af en toe eens flink tekeer te gaan, maar de focus van MEC is parkours, parkours en nog eens parkours. En zo hoort het ook.



Klassieker

MEC is een betere game dan het origineel, daar zal iedereen het over eens zijn, maar toch had er nog wel wat meer ingezeten. Het achtergrondverhaal is redelijk voorspelbaar en de meeste personages hebben de diepgang van een pierenbadje.
Voor Faith had ik zeker op meer inhoudelijke punch gehoopt, maar heel erg vond ik dat nou ook weer niet, omdat de grote ster van de game (opnieuw) de stad zelf is. De parkours mogelijkheden in de city zijn zo leuk, dat het je bij vlagen duizelt. Het voelt gewoon enorm lekker om als een volleerd runner je vijanden te slim af te zijn, en af toe een acrobatische tik uit te delen.
Daarbij is het design van The City of Glass zo gruwelijk, dat het je blijft uitdagen om alle hoeken en gaten te verkennen. Ik durf je best te zeggen dat ik met m'n hoogtevrees af en toe met zwetende handjes achter m'n PC heb gezeten, en ik voelde me een hele vent als ik weer een deel van een route vlekkeloos had afgelegd. En juist daarin schuilt de grote kracht van Catalyst.

DOE EENS SOCIAAL

MEC kent geen traditionele multiplayer (thank God) maar heeft wel een paar geinige multiplayer features die DICE Social Play heeft gedoopt. Zo zijn er Time Trials waarbij je aan de wereld kunt showen wie de beste runner is. Daarnaast kun je bepaalde routes en uitdagingen proberen die andere spelers hebben bedacht. Ben je zelf van de knip en knutsel? Dan kun je natuurlijk ook zelf de meest bizarre Time Trials bedenken waar andere spelers hun virtuele loopschoentjes op los kunnen laten.




Dat wordt een kandidaat voor het programma Gênante Tanden.

SCORE 80

Mirror's Edge Catalyst laat her en der steekjes vallen, maar de City of Glass en de parkour actie laten diepe indruk achter. Eenmaal in de flow, zal je Faith zeker in je hart sluiten.

JAN



In een weekendje heb je de City of Glass globaal verkend. Daarna ga je ieder hoekje uitpluizen en je skills meten met die van andere runners.

12 UREN



BASICS

ACTIE ADVENTURE
DICE / EA
1 SPELER
OUT NOW

BATTLEBORN V

Het gebeurt wel vaker dat twee 'gelijksoortige' games ongeveer tegelijkertijd uitkomen. Vrijwel niemand koopt dan beide, dus er moeten keuzes gemaakt worden. Afgelopen maand kwamen de heroes shooters Overwatch en Battleborn uit, en Tjeerd helpt je bij je keuze.



Ben je een shooterfan? Mooi, want dan ligt er op dit moment waarschijnlijk een vette game voor je in de winkel. Maar ik moet je nog wel effe waarschuwen, want voordat je denkt dat Overwatch en Battleborn vrijwel identiek zijn: dat is niet helemaal waar. Ja, ze leggen beide focus op teamplay, hebben een grote cast van heroes met allemaal hun eigen abilities en een cartoony stijltje, maar er is wel een significant verschil tussen beide games. Wil je graag weten welke game het beste bij jou past, volg dan hieronder effe de lijntjes.

Wil je per se een campagne? *1
Nee
Ja
Ben je een teamspeler?
Echt? Ook als de modi die er zijn belachelijk goed zijn?
Koop ze beide niet
Nee
Ja
Nee
Ja
Koop geen Overwatch
Heb je behoefte aan innovatieve spelmodi? *2
Ja
Echt?
Ja
Nee
Lijkt een MP shooter in MOBA-vorm je wat? *3
Heb je zin in een topgame?
Nee
Ja
Nee
Nee
Koop de Libelle
Koop ze beide niet
Vind je de stijl/humor van Borderlands een beetje okay?
Ja
Nee
Koop geen Battleborn
Welk platform speel je?
PC
PS4
Xbox One
Heb je 40 euro?
Heb je 60 euro?
Nee
Ja
Ja
Nee
Ff sparen
Ff sparen
Koop Overwatch
Welk platform speel je?
PC
PS4
Xbox One
Heb je 30 euro?
Heb je 40 euro?
Nee
Ja
Ja
Nee
Ff sparen
Ff sparen
Koop Battleborn

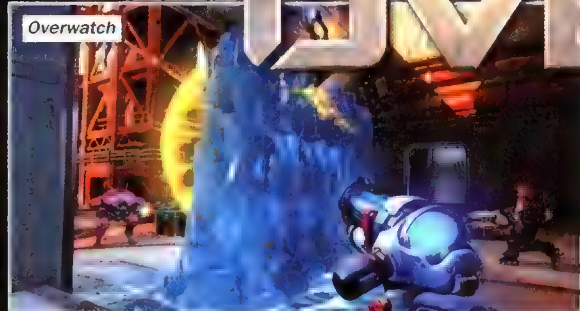
***1** Een van de grote verschillen tussen de twee games is dat Battleborn een campagne heeft die je in je eentje of in co-op kunt spelen. Overwatch heeft geen campagne maar alleen een multiplayer modus.

***2** Overwatch is een ijzersterke shooter met fantastische gameplay, maar blinkt niet bepaald uit in ruime keuze. De game bevat drie spelmodi: Assault, Escort, Control en een hybride vorm die Assault en Escort combineert. Daarnaast kiest de game ook nog eens voor je welke modus je speelt. Daar heb je zelf geen hand in.

***3** Bij Battleborn springen de twee MOBA-achtige multiplayer modes het meest in het oog. Door lanes, minions en camps in een first-person shooter te introduceren, doet ontwikkelaar Gearbox wel echt iets heel anders dan de concurrentie. Voordat beide games uitkwamen, werd ook Overwatch benoemd als MOBA shooter, maar er is maar één game die die titel echt verdient: Battleborn.

S. OVERWATCH

Natuurlijk heb je je waterdichte conclusies al getrokken uit mijn onfeilbare 'flow-chart', maar om je nóg wat verder te helpen bij je keuze, zal ik je ook nog effe uitleggen welke game in mijn ogen de beste is.


Overwatch

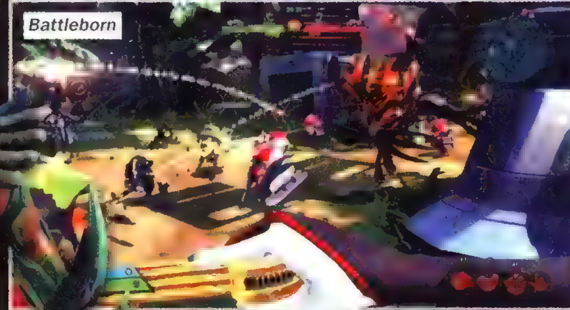

Overwatch

OVERWATCH

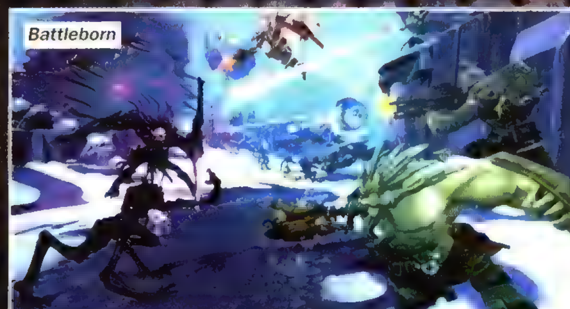
GOLD AWARD

Eigenlijk ben je heel snel klaar als je Overwatch moet omschrijven: een teambased multiplayer shooter met helden die allemaal hun unieke vaardigheden hebben die je op de juiste manier moet zien te benutten om kans te maken tegen het andere team.
Er is geen campagne, geen moeilijk en/of oneerlijk XP-systeem, je hoeft niets te unlocken en je hebt geen killstreaks.
Overwatch heeft focus, en weet op elk vlak de hoge kwaliteit te leveren die je verwacht van een Blizzard game: stabiel, snel en smaakvol. De helden zien eruit om te zoenen en hebben allemaal hun eigen speelstijl. Je wordt uitgedaagd om je speciale vaardigheden te combineren met die van je teamgenoten, doordat solospel op elk vlak wordt ontmoedigd door de game.
Het enige wat aan te merken is op Overwatch is dat er een fors prijskaartje aan hangt in relatie tot de hoeveelheid content, maar omdat de gameplay zo rijk en diep aanvoelt, zul je hier ongetwijfeld heel veel uurtjes in gaan steken.

SCORE 92


Battleborn

BATTLEBORN


Battleborn

Ontwikkelaar Gearbox heeft z'n nek uitgestoken met een nieuwe shooter die vooral op gebied van multiplayer iets nieuws doet. MOBA-elementen gecombineerd met first-person schieten en tower defense; we hadden het nog niet eerder gezien en de game barst op dat vlak ook van de potentie, maar maakt het door het leveldesign niet helemaal waar.
Er zitten een paar erg leuke personages in de waslijst aan kleurrijke helden, maar de humor (Borderlands-style) slaat de plank af en toe volledig mis.
De campagne heeft eveneens zwakke punten, ondanks de mogelijkheid om 'm in co-op te spelen. Zo is het in je eentje bijna niet te doen en moet je een missie van veertig minuten soms helemaal opnieuw beginnen omdat je met je team op het einde doodgaat. Je moet in Battleborn bijna alles unlocken en de XP en levels vliegen je tijdens het spelen om je oren, een gevoel van progressie dat best lekker is, maar uiteindelijk heb ik toch het idee dat de game iets meer focus had verdiend.

SCORE 73



DOOM

GOLD AWARD

REVIEW

XBOX ONE | PC | PS4

Een van de redenen waarom Samuel zelden een moderne first-person shooter reviewt, is omdat hij niets met de Call of Duty's en Battlefields van deze wereld heeft. Sam is iemand die gesmeed is in het vuur van games als Quake, Duke Nukem 3D en, natuurlijk, DOOM!



Ik ken een gedrocht uit Hoorn, dat kan niet goed horen, want in plaats van oren, heeft ie hoorns.

Jongens, meisjes: het is id Software gelukt. De nieuwe DOOM is niet alleen goed, maar hij voelt precies als wat een game met zo'n legendarische naam moet zijn. Als je daar dus je twijfels over had, kun je weer rustig ademhalen. Deze vierde DOOM geeft je binnen vijf minuten een shotgun, knalt continu industrial death metal door de speakers én steekt een middelvinger op naar z'n eigen verhaal. Bijna elke keer dat de game serieus op z'n eigen plot wil ingaan, wordt dit ondermijnd door Doom Guy zelf, die de intercom vervolgens kapot trapt of een beeldscherm wegsmijt.

Ja, dit is een game met een stille hoofdrolspeler die, ondanks z'n gebrek aan stemgeluid, meer persoonlijkheid laat zien door de brute manier waarop hij met de wereld om hem heen omgaat dan bijvoorbeeld een babbelzieke Nathan Drake. En het zet perfect de toon voor de gehele game.

Agressie

DOOM is een old skool first-person shooter die de meeste oude én nieuwe games in het genre ontstijgt door z'n ouderwetse focus op 'alles vernietigen wat beweegt' te combineren met moderne techniek en conventies. In simpel Hollands: het is een heerlijk simpel schietspelletje dat achterlijk veel diepgang heeft. Je guns voelen en klinken al als massavernietigingswapens, maar een modern upgradesysteem geeft je de mogelijkheid om ze gaandeweg nog belachelijker te maken. Raketjes kunnen schieten met je shotgun? Maar natuurlijk! Een sniper-vizier op je machinegeweer? Waarom niet! Je chaingun ombouwen tot een turret? Hé, als jij dat wil!

Echt overpowered word je sowieso nooit, want zelfs de laagste vijanden (zoals de vuurbal gooiende Imps) kunnen jou in luttele seconden overmeesteren dankzij hun snelheid, acrobatiek, agressie en groepsmentaliteit.

Daarom laat de game je alle wapens dragen (in tegenstelling tot de 'maximaal twee wapens' conventie die in elke hedendaagse shooter zit), hoef je nooit te herladen én is jouw standaard snelheid die van een meth-junk: omdat je alleen kunt winnen als jij agressiever en duivelser speelt dan de helse legers die achter je aan zitten.

Benzine

Wat dat betreft is DOOM (zeker in singleplayer) de anti-Call of Duty, anti-Halo, anti-Far Cry, enzovoorts. Elke andere FPS tegenwoordig beloont namelijk relatief doordachte, langzame en defensieve gameplay (snipe vijanden van een afstandje, zoek dekking achter muurtjes, wacht tot je health automatisch is bijgevuld...) DOOM daarentegen, is volledig gebouwd rond het idee van 'push-forward combat', wat snelle, agressieve gameplay beloont waarbij de speler continu in beweging blijft... náár de vijand toe. Ook wanneer je bijna dood bent. Vooral wanneer je bijna dood bent!

De beste manier om health en ammunitie te vergaren is namelijk door vijanden fysiek te Glory Killen, wat alleen mogelijk is als je elke mogelijke



weetje • weetje

Waarom Doom Guy het moet opnemen tegen de hel? Omdat wetenschappers geprobeerd hebben om een hellepoort op Mars te gebruiken als oneindige energiebron. Jullie bedoelden het goed, jongens, maar... doe dat nooit meer!





Maar heeft ie nou een Oculus of een HTC op?

seconde denkt en handelt als een onstuitbare stormram. Graddus omschreef de gameplay van de originele DOOM ooit als een 'danse macabre', en deze nieuwe DOOM heeft dat concept geïnjecteerd met een cocktail van cocaïne, kerosine en adrenaline. Feit: er is momenteel geen agressievere shooter op de markt te vinden dan DOOM. En dat stemt mij zeer gelukkig.

Platformen

De 'onbezongen held' van de game is echter het leveldesign. Net als in de beste shooters van de jaren 90 - zoals een Duke Nukem 3D - bestaan de levels in DOOM uit slim ontworpen doolhoven, met een grote nadruk op verticaliteit, paden die afgesloten worden door keycards en verborgen paden met nog beter verborgen geheimen.

Deze locaties in DOOM faciliteren de intense actie, maar laten het op de juiste momenten ook ademen door de speler te motiveren om elk hoekje te inspecteren. Ik raakte af en toe zelfs de weg kwijt! In een first-person shooter! In 2016!

Dankzij de geweldige in-game 3D-kaart was ik echter nooit langer dan drie minuten aan het rondkloten, dus frustratie kreeg nooit de overhand. Gecombineerd met het feit dat de levels ook perfect ontworpen zijn om de nieuwe platformelementen goed tot hun recht te laten komen (ja, Doom Guy kan nu double-jumpen en muren beklimmen op een manier die Master Chief een minderwaardigheidscomplex bezorgt!) en je hebt een speelwereld die bijna net zo leuk is om af te leggen dan dat je erin wil knallen.



Modding

De ontzettend overtuigende singleplayer wordt daarnaast ook nog eens ondersteund door twee andere, krachtige pilaren: de multiplayer en SnapMap.

Hoewel de multiplayer nooit het niveau bereikt van bijvoorbeeld een Quake III: Arena, is het een ontzettend waardevolle toevoeging die dankzij z'n zes vermakelijke modi (Team Deathmatch, Domination, Clan Arena, Soul Harvest, Warpath en Freeze Tag) Halo 5: Guardians al vervangen heeft als 'mijn' online shooter.

Pièce de résistance is echter SnapMap: een belachelijk uitgebreide level editor (denk Super Mario Maker, maar dan volledig 3D) waarmee niet alleen levels te maken zijn (voor zowel de single- als de multiplayer!) maar zelfs compleet nieuwe gamemodi. De houdbaarheid die SnapMap hiermee aan de game toevoegt is immens: een prachtig gebaar van id Software naar de invloedrijke modding scene van vroeger. SnapMap is toegankelijk, uitgebreid en krachtig genoeg om als losstaand product verkocht te worden, en maakt van deze begerenswaardige game al helemaal een verplichte aanschaf.

Nieuw tijdperk

De minpunten zijn op één hand te tellen. De laadtijden vormen het grootste euvel: op de PC zijn ze irritant en op de consoles voelen ze af en toe onacceptabel lang. Vooral tijdens het schakelen tussen modi kun je makkelijk een paar kopjes filterkoffie zetten. Een bittere pil. Daarnaast is het jammer dat er een duidelijk gameplay- en

"Er is momenteel geen agressievere shooter op de markt te vinden dan DOOM."

kwaliteitsonderscheid is tussen de single- en multiplayer; zo speel je online juist wél weer met maar twee wapens per keer, bijvoorbeeld.

De multiplayer is tof, maar heeft overduidelijk niet de finesse en 'DOOM-heid' die de singleplayer kenmerkt.

Tenslotte had ik in de singleplayer graag een iets betere balans tussen de wapens gezien: er is bijvoorbeeld weinig reden meer om de uitgebreidere combat shotgun te gebruiken wanneer je eenmaal de super shotgun hebt gevonden. Maar goed, nou ben ik wel heel erg aan het mierenneuken, want DOOM luidt een nieuw tijdperk in voor first-person shooters, net zoals Halo: Combat Evolved dat deed in 2001 en Call of Duty 4: Modern Warfare in 2007.

DOOM is niet alleen terug, het is ook weer de koning. ✪





weetje • weetje

De opzwepende, beukende en heerlijk naargeestige soundtrack is verzorgd door niemand minder dan Mick Gordon, de man die ook de vernietigende soundtrack voor de Killer Instinct remake van drie jaar geleden maakte.

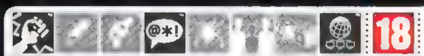
SCORE 93

DOOM is verfrissend agressief, technisch indrukwekkend, ouderwets direct, modern in z'n diepgang, extreem metal én achterlijk rijk gevuld voor de prijs van één shooter. Maar DOOM is vooral eindelijk weer écht DOOM. Welkom terug, motherfucker!

SAMUEL



De campaign kun je binnen twaalf uur uitspelen, maar dan heb je de meeste collectibles en upgrades gemist. Dan is er nog SnapMap, multiplayer, hogere moeilijkheidsgraden... zoveel content!



12+ UREN

BASICS
FIRST-PERSON SHOOTER
ID SOFTWARE / BETHESDA SOFTWORKS
1 SPELER
OUT NOW

TOKYO MIRAGE SESSIONS #FE



Tokyo Mirage Sessions is zo specifiek Japans dat ontwikkelaar Atlus en uitgever Nintendo besloten om er expres geen Engelse voice-acting bij te doen. Want dat zou de typisch Japanse sfeer verpesten. Samuel was de enige op de redactie die het daarmee eens was, uiteraard.



Die zou ik weleens onder drie ogen willen spreken.

Jongens en meisjes: dit is eigenlijk gewoon een nieuwe Persona game. En dat is geweldig nieuws, aangezien die spellen tot de beste JRPG's aller tijden behoren. Zelfs Wouter 'ik heb schijt aan Japanse RPG's' Brugge was verslááfd aan Persona 4. En terecht.

Alle elementen in Tokyo Mirage Session #FE (#FE) zijn nét iets anders dan we gewend zijn, maar in de essentie zijn ze echt hetzelfde als in Persona. Zoals het feit dat je in gevechten wordt bijgestaan door een Persona (in deze game: een Mirage). Of het feit dat je meerdere keren per beurt mag aanvallen als je de zwakke plek van de vijand raakt. Of hoe de game schaamteloos wisselt tussen epische gevechten tegen demonische wezens en, eh, het leiden van een simpel tienerleven op een Japanse middelbare school (in dit geval: proberen een jonge popster te worden).

Het is pijnlijk ironisch dat letterlijk honderdduizenden gamers niet kunnen wachten om later dit jaar eindelijk Persona 5 te mogen spelen, terwijl ze #FE dan al lang en breed uitgespeeld zouden kunnen hebben. Ik herhaal: #FE is een nieuwe Persona game, dames en heren, exclusief voor de Wii U!

> **weetje • weetje**
> *De meeste Fire Emblem personages die in deze game zitten, komen uit het vrij recente Fire Emblem: Awakening, zoals Chrom en Tharja.*

Kwaadaardig

Stiekem vind ik #FE zelfs beter dan Persona 4, want waar die game bijvoorbeeld een paar uur nodig had om op gang te komen, flikkert #FE je meteen in een tornado van verslavende turn-based actie, catchy J-pop en andere anime-achtige gekkigheid van het hoogste niveau. Je hebt nog maar net uitgelegd gekregen dat je beste vriendin auditie gaat doen om Idol te worden of ze wordt al belaagd door interdimensionale wezens die haar creatieve energie ('Performa') willen jatten. Je bent nog maar een uur aan het spelen of je bent al kwaadaardige Mirages aan het bestrijden met elektrische zwaardaanvallen in een psychedelische schaduwversie van Shibuya.

En gedurende de hele game wordt er nauwelijks aan de rem getrokken: bijna elk uur wordt het avontuur uitgediept met nieuwe personages, complexere gevechtsmechanieken, aanstekelijke muziekvideo's of dramatische plotontwikkelingen.

Tegelijkertijd word je niet gehaast: als je bijvoorbeeld effe een belangrijke dungeon wil verlaten om op je gemak wat helende frisdrankjes te kopen in de supermarkt, of zelfs even een sidequest wil aannemen, dan kan dat gewoon, zonder dat je je voortgang verliest.

#FE is een regenboogkleurige aanval op je zintuigen, maar zit (in tegenstelling tot Persona 4) de speler daarbij nooit in de weg. Erg fijn.

Bevredigend

Het hoogtepunt van de game is zonder twijfel het vechtsysteem, dat door de tactische diepgang en visuele pracht bijna nooit verveelt, ondanks dat het een traditioneel turn-based systeem is waarbij je niets meer doet dan het selecteren van woorden in menuutjes.

Je kunt ervoor kiezen om simpelweg voor een directe aanval, verdediging of ontsnappingspoging te gaan, maar 95% van de tijd zul je één van je vele Skills inzetten. Skills bestaan uit wapenklassen (zwaarden, bijlen, lansen) of elementen (magie, bliksem, vuur, etc.) en elke vijand is zwak of juist resistent tegen bepaalde categorieën. Zodra je uitgevogeld hebt waar de vijand zwak voor is en je dus met die categorie aanvalt, zul je automatisch een Session activeren, wat betekent dat je overige teamleden meteen na jou zullen aanvallen zonder dat ze eerst op hun beurt hoeven



Over wind gesproken... Om een knetterharde wind te laten, moet je toch in stilte de nodige druk opbouwen? In stilte... dus dát is de reden waarom vrouwen zelden knetterharde winden laten.

te wachten. Zeker in de tweede helft van de game, waarbij je Sessions uitvoert waarmee je met vijf man tegelijk op een vijand inbeukt, werkt dit meer dan bevredigend.
Ondanks dat het uitvoeren van een Session erg simpel is, is het zeker niet overpowered, mede dankzij het simpele feit dat ook jíj de ontvangende partij kunt zijn van een krachtige Session. De juiste vijanden als eerste uitschakelen zodat ze geen vernietigende Session-combo kunnen inzetten tegen jou, is dus essentieel.


Als dat z'n staart niet is, heeft dat monster wel enige gelijkenis met mij...

Popsterstatus

Sessions vormen zonder twijfel het fundament van het vechtsysteem, maar er zijn nog veel meer elementen die de turn-based battles extra diepgang geven én de genre-typerende eentonigheid weten te voorkomen.
Zo kun je door de Performa van je vijanden te absorberen nieuwe wapens of passieve Skills creëren die je speelstijl drastisch kunnen veranderen. Daarnaast zijn er ook nog Extra Skills, Ad-Libs, Duo Arts en Radiant Skills die geleidelijk aan de speler worden geïntroduceerd. En wanneer je het in de tweede helft van de game moet opnemen tegen veel krachtigere Mirages, voel je je toch nooit machteloos dankzij je brede scala aan aanvallen en vele tactische opties.
Grinden is hierdoor zelden nodig; wie de juiste personages, wapens en aanvallen inzet, kan zelfs winnen op een lager level. Ja, de turn-based combat is werkelijk subliem en is in de gehele Shin Megami Tensei franchise werkelijk nog nooit zo verfijnd geweest. Het maakt zelfs het gebrek aan gameplay tijdens de hoofdstukken waarbij je moet werken aan je popsterstatus, enigszins goed.

Gebalanceerd

Dat gezegd hebbende, is het wel duidelijk dat de meeste aandacht en creativiteit in de combat is gestopt, want de speelwereld is verder behoorlijk dertien-in-een-dozijn. Locaties als Shibuya zien er prachtig uit, maar zijn op een paar winkeltjes en enkele onbelangrijke NPC's na zo goed als leeg. De dungeons zijn thematisch interessant en hebben eenvoudige doch vermakelijke puzzelelementen, maar zijn verder vrij kale doolhofjes.
Je teamleden bestaan uit aantrekkelijke, leuk ontworpen popsterren (die uiteindelijk ook wel uitgroeien tot sympathieke personages) maar hun persoonlijkheden bestaan voor een groot deel uit luie animeclichés.
Ik betrapte mezelf er stiekem op dat ik soms door de dialogen heen aan het drukken was omdat ik naar de volgende dungeon wilde om te matten, en dat bewijst toch dat de kwaliteitsverhouding tussen de Mirage-wereld en de popwereld minder evenwichtig is dan bijvoorbeeld de Persona-wereld en het leven als een middelbare scholier in Persona 4.
Begrijp me echter niet verkeerd: het verhaal van #FE is zeker vermakelijk genoeg om krachtige emoties bij je los te maken, zeker in de tweede helft van de game.



weetje · weetje

De uiterst aanstekelijke popliedjes zijn geschreven en gecomponeerd door Yoshiaki Fujisawa, de man achter de catchy openingsnummers van anime als Prince of Stride, Gate, Rail Wars! en Dimension W.

Fire Emblem

Een van de redenen dat de tweede helft van de game beduidend beter is dan de eerste, is omdat daar de Fire Emblem kant van de game eindelijk wat meer naar voren komt. De game heet Tokyo Mirage Sessions #FE maar was in eerste instantie aangekondigd als een crossover tussen Shin Megami Tensei en Nintendo's Fire Emblem franchise. Helaas wordt de Fire Emblem connectie voornamelijk esthetisch gebruikt: enkele belangrijke personages en vijanden komen uit Fire Emblem, maar de rest van de game komt bijna volledig uit de stal van Shin Megami Tensei.
Als alle Fire Emblem elementen uit het spel zouden worden gestript, dan zou de uiteindelijke game-ervaring niet heel veel verschillen van het huidige eindproduct (met uitzondering van het heerlijk over de top einde, wat pure Fire Emblem fanservice is) en dat is een conclusie die mij enigszins teleurstelt.
Maar dat verandert niets aan het feit dat #FE verder dus een prima JRPG is; eentje die zich met gemak kan meten met de beste titels in het genre, zoals een Persona 4. Als je me nu dus effe wil excuseren, dan ga ik Wouter meteen vertellen dat ie dit móét spelen.



"Het flikkert je meteen in een tornado van verslavende turn-based actie, catchy J-pop en andere anime-achtige gekkigheid van het hoogste niveau."


Over tattoos gesproken... Ik had ooit een vriendinnetje dat compleet gestoord bleek. Die wilde dat ik dezelfde tattoo als zij op m'n arm zou laten zetten, zodat we echt een setje leken. Had ik toch aardig voor lul gestaan met de naam van haar ex-vriendje...

SCORE 83

Wat een ietwat oppervlakkig en extreem niche JRPG'tje met mooie productiewaarden leek, blijkt een verslavende en extreem diepgaande variant op Persona te zijn. Super! Alleen jammer dat de Fire Emblem invloeden zo dun gezaaid zijn...

SAMUEL



Ik heb de game in een dikke vijftig uur uitgespeeld. New Game + en hogere moeilijkheidsgraden zouden dat echter kunnen verlengen.

50 UREN



BASICS

JRPG
ATLUS / NINTENDO
1 SPELER
24 JUNI 2016

KIRBY: PLANET ROBOBOT



Wie tussen de vele adventures en RPG's door wel weer eens een lekker platformertje op de 3DS wil spelen, zou voor de nieuwe Kirby kunnen gaan. Al moet je volgens Jurjen dan niet meteen een nieuw hoogtepunt in de geschiedenis van Nintendo verwachten.



Het schijnt dat de Partij voor de Dieren tegen deze game heeft geprotesteerd omdat er een zebra in brand wordt gestoken.

Nintendo kent een lange geschiedenis met vele hoogtepunten.
Neem de tweede helft van de jaren tachtig, toen de NES verscheen en helden als Link en Super Mario wereldberoemd werden. Of neem de tweede helft van de jaren negentig, toen de N64 verscheen en helden als Link en Super Mario in baanbrekende 3D-games verschenen.
Ergens tussen die twee periodes verscheen Kirby, een wat kleiner heldje, eerst nog heel bescheiden in zwart-wit. Zijn eerste verschijning in kleur mag wat mij betreft een hoogtepunt heten, de 2D-platformer Kirby's Adventure uit 1993 was qua graphics en techniek in elk geval een van de beste games ooit op de NES. En ook nog eens de eerste game met Kirby's kenmerkende kopieervaardigheid, waarmee hij allerlei superkrachten van vijanden kon overnemen.

weetje • weetje
Kirby is oorspronkelijk bedacht door Masahiro Sakurai, tevens bedenker van de Smash Bros.-serie.

Machtig gevoel

Inmiddels zijn we een kleine kwart eeuw met zo'n 25 Kirby games verder, en is er een nieuw Kirby spel verschenen. Het betreft weer een 2D-platformer, met wederom een hoofdrol voor Kirby's kenmerkende kopieervaardigheid. Het nieuwtje is dat Kirby dit keer ook in een mech kan stappen om met de vuisten van dat ding grote blokken te verpulveren of op te pakken. En met die mech kan hij ook nog eens vaardigheden van vijanden kopiëren, waarna je bijvoorbeeld Kirby in een vuurmech of vliegende mech bestuurt.





Ik ben gek op ijs en zoetigheid. Er is eigenlijk maar één zoet ding waar ik ooit spijt van heb dat ik 'm ooit gegeten heb, en dat was m'n bruidstaart.

"Ik heb mij tijdens het spelen van deze Kirby nogal verveeld."

In combinatie met de doordachte levelontwerpen, die je vaak precies de kopieervaardigheden aanreiken die je nodig hebt om een volgend obstakel te doorbreken of puzzeltje te kraken, geeft het allemaal weer een lekker machtig gevoel. Tenminste, wanneer je acht jaar oud bent. Als fetsje oudere speler vond ik het trucje van de supermegakrachten te doorzichtig om lang te blijven boeien. En de 3D-aspecten maakten ook weinig indruk op me.

Kopietje

Tuurlijk, het is altijd leuk om zowel op de voorgrond als op de achtergrond door levels te kunnen bewegen. Ziet er ook leuk uit, in combinatie met dat 3D-effect. Maar dat semi-3D-sausje zat ook al in Triple Deluxe, de vorige Kirby. En dat je nu in een mech van die supermegakrachten krijgt, lijkt dan weer heel erg op Kirby's hyperzuigkracht uit diezelfde voorganger.
Als ik een nieuwe titel met Mario of Zelda in de hoofdrol speel, weet ik zeker dat ik iets nieuws krijg voorgeschoteld. Dat was vroeger bij Kirby ook vaak zo, denk aan Epic Yarn, Tilt 'n' Tumble en Canvas Curse. Maar de laatste tijd verwordt Kirby steeds meer tot een personage dat niet alleen allerlei superkrachten maar ook zijn eigen games kopieert, en dat kan toch niet de bedoeling zijn.
Van een Nintendo game verwacht ik eigenlijk wel meer dan dat.

Echt 3D

Ook al waren eerdere pogingen in die richting weinig geslaagd, misschien moet Nintendo toch nog eens proberen iets met Kirby in écht 3D te doen.
Ik bedoel; hoe cool zou het zijn als Kirby dan eindelijk zijn eigen equivalent van Super Mario 64 of Ocarina of Time kreeg?
Deze zoveelste 2D-platformer met Kirby heeft op mij in elk geval weinig indruk gemaakt. Ik zie heus wel hoe vernuftig de levels in elkaar steken, maar ook dat is sinds Kirby's Adventure uit 1993 een vast gegeven. Net als de lage moeilijkheidsgraad, die natuurlijk ook niet echt helpt om de boel op scherp te zetten.
Het gevolg: ik heb mij tijdens het spelen van deze Kirby nogal verveeld. Dus nee, een hoogtepunt in de geschiedenis van Nintendo is dit wat mij betreft niet geworden.

weetje • weetje
Als je het hoofdavontuur met Kirby hebt uitgespeeld, mag je het nog eens overdoen met Meta Knight.

SCORE 54

Kirby: Planet Robobot zit uitstekend in elkaar, maar lijkt te veel op voorganger Triple Deluxe (en zo'n beetje alle andere 2D-platformers met Kirby) om mij nog werkelijk te boeien. Ik heb het wel een beetje gehad met die standaard Kirby avontuurtjes.

JURJEN

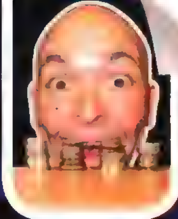


Het avontuur heb je in zes uur voltooid. Daarna zijn er nog een aardige multiplayer, verzameldingetjes en wat andere extraatjes.

6-12 UREN



BASICS
2D-PLATFORMER
HAL LABORATORY / NINTENDO
1 - 4 SPELERS
OUT NOW



GOLD AWARD

HEARTHSTONE

WHISPERS OF THE OLD GODS

GRATIS

Hearthstone blijft volgens Jurjen de meest verslavende en fascinerende game van de laatste jaren, zeker zolang er opwindende uitbreidingen als Whispers of the Old Gods voor verschijnen. En die uitbreidingen zijn gratis, net als het hoofdspel. Toch?

Prijs €0,00

"Is die nieuwe uitbreiding voor Hearthstone nou gratis of niet?", vroeg Jan aan mij. Begon ik een heel verhaal, over 134 nieuwe kaarten, de nieuwste pakjes, dat je die met echt geld kon kopen maar ook in-game kon verdienen, dat er mensen zijn die puur voor de lol alles gratis halen of naast hun betaalde account ook een gratis account aanmaken, enzovoort. Jan: "Okay, okay. Maar is dat Whispers ding nou iets voor in de rubriek Gratis Game van de Maand of niet?"
Ik: "Eh, ja."

Spannend ritueel

Tuurlijk, je kunt in één klap vijftig pakjes met kaarten uit de nieuwe Whispers of the Old Gods toevoeging kopen, om meteen toegang te krijgen tot een groot deel van de nieuwe kaarten. Maar zelfs dan heb je ze nog (lang) niet allemaal. Het verdienen van muntjes en pakjes in het spel is dus ook voor de betalende speler een deel van de Hearthstone ervaring. En voor de 'gratis' speler is dat aspect zelfs een stuk uitdagender, omdat je voor elk nieuw pakje keihard moet knokken. Het openen van zo'n pakje is een spannend ritueel: zit hier dan eindelijk die ene kaart in die je favoriete deck naar nieuwe hoogte zal tillen?
Sympathiek gebaar van Blizzard: beginners worden op weg geholpen met drie gratis Whisperspakjes én de belangrijkste nieuwe kaart uit deze expansion: C'Thun.

Beurt tien

Die C'Thun is een van de vier God-kaarten die je kunt krijgen (voor mij is hij ook nog de enige God die ik bezit, ondanks mijn vijftig in één klap aangeschafte pakjes), en deze 10-mana-kaart heeft het vermogen een bijna verloren partij in één klap volledig op z'n kop te zetten. Daarvoor moet je het potje wel zien te rekken tot beurt tien, en tot die tijd de kracht van de nog niet gespeelde C'Thun buffen met kaarten als Twilight Elder, die hem sterker maken 'waar hij ook is'. Okay, dat is C'Thuns rol binnen één potje, maar wat is zijn invloed op de overkoepelende game? De zogenaamde 'meta'?

Random verrassingen

Uiteraard zag je in de eerste week vrijwel uitsluitend decks met C'Thun, zo goed mogelijk geïntegreerd in de archetypische decks van - met name - Warriors, Wizzards en Druids.




Die C'Thun kun je nou echt een kuttekop noemen...

Een logische reactie hierop waren agressieve decks die proberen de partij in beurt acht of negen te eindigen, zodat C'Thun nooit op tafel komt. En momenteel verschijnen er mooie decks die vooral de andere, minder opvallende kaarten uit de Whispers expansion benutten. Zo is bijvoorbeeld de Shaman met zijn nieuwe mogelijkheid kaarten te laten evolueren weer helemaal terug tussen de grote jongens. Ik heb nog nooit met Shaman gespeeld, maar ga dat binnenkort zeker eens proberen, want ik ben dol op de random verrassingen die zijn evoluties meebrengen. Maar eerst wil ik eens kijken hoeveel rek er zit in mijn redelijk succesvolle Zoekatoen-deck.



Zoekatoen

Als typische Hunter-speler heb ik effe geprobeerd om met een super agressief Hunter-deck de C'Thun-decks te vernietigen, maar dat bracht me niet echt ver. De nieuwe Hunter-kaarten van Whispers spreken me ook weinig aan. Daarom ben ik maar weer eens begonnen met Warlock, sowieso een leuke combi met C'Thun. En door daar wat zoo-elementen (veel kleine, goedkope minions op het bord pleuren) én Reno Jackson (geneest mijn Warlock volledig) aan toe te voegen, heb ik in elk geval dikke lol met mijn Zoekatoen-deck. Zeker dankzij nieuwe kaarten als Forbidden Ritual (pleurt het bord vol tentakels) en Darkshire Councilman (krijgt extra aanvalskracht per gepleurde minion).

weetje • weetje

Met de komst van Whispers worden de kaarten van twee oudere expansions uit het Standard spel geweerd. Dus daarin tref je geen kaarten meer uit Naxxramas en Goblins vs. Gnomes. Doei Dr. Boom!

Helemaal goed

Voor mij is Blizzard nog steeds de enige die free-to-play helemaal goed doet, en ik vind dat ze qua uitbreidingen ook nog nooit de plank hebben misgeslagen.
De Whispers uitbreiding zorgt voor een nieuw sfeertje, heel wat opschudding en verrassingen, verandert eigenlijk alle archetypische decks, en geeft oude verliezers nieuwe kansen. Wat meer kun je wensen van een uitbreiding? Een uitbreiding die ook nog eens gratis is? Ja, je leest het goed Jan, GRATIS! Wanneer ga jij er nou eens mee beginnen?

FREE-TO-PLAY ✖ FEATURE

SCORE **90**

De meest verslavende en fascinerende game van de laatste jaren is met de Whispers uitbreiding nóg iets verslavender en fascinerender geworden. Hier betaal je met plezier voor, al blijft 'helemaal gratis' nog altijd een aantrekkelijke optie in Hearthstone.

JURJEN



Net als schaken is Hearthstone eindeloos speelbaar. En een stuk dieper. En leuker.

1000+ UREN



BASICS
DIGITAL CARD GAME
PC / MOBILE
BLIZZARD
1 - 2 SPELERS
OUT NOW

msi®

Windows 10.
Do great things.



HARNESS THE POWER OF GAMING

PRO-GAMER DESKTOP PC

Met Aegis heeft MSI een echt wapenschild ontworpen om het ultieme gevecht aan te gaan. Aegis is uitgerust met de perfecte munitie voor gamers die niet willen inleveren op prestaties. Met de laatste features, technologie en het beste design kun jij de strijd aangaan.

Windows 10 Home | Intel® Core™ processor | NVIDIA® GeForce® GTX Videokaart

Audio Boost 3
USB 3.1 Type-C
Super Charger 2
DirectX 12
Silent Storm Cooling
DDR4
Mystic Light
XSplit | Gamecaster
Easy Upgrade

www.msi.com

© 2016 Micro-Star Int'l Co.Ltd. MSI is a registered trademark of Micro-Star Int'l Co.Ltd. All rights reserved. Microsoft and Windows are either registered trademarks or trademarks

GAMING POWERHOUSE

Aegis is uitgerust met de perfecte munitie voor gamers die niet willen inleveren op prestaties. Aegis bevat een zeer goed beoordeeld MSI Gaming moederbord en is ontworpen om aan alle denkbare wensen van de gamer te voldoen. Met MSI Silent Storm Cooling behoud je de meest krachtige prestaties maar blijft je systeem ook extreem stil. Zo blijft de Aegis blij full-load gebruik altijd onder 32dB. Daarnaast beschikt Aegis over features zoals OC Genie en Super RAID waardoor jij de beste van de beste prestaties krijgt.



Windows 10



KLEIN FORMAAT
PERFECT VOOR LAN PARTIES

Het formaat doet er niet toe bij Aegis. Ondanks het super kleine formaat levert deze machine de meest krachtige prestaties. Bij het design zit ook een handvat zodat jij Aegis gemakkelijk mee kunt nemen naar LAN parties!



MSI GAMING APP

Je kunt je game eenvoudig uitbreiden met de MSI Gaming APP. Door deze app te verbinden met de Aegis kun jij je game modus instellen op elke situatie. Zo kun je Nahimic Audio Enhancer instellen naar jouw persoonlijke voorkeuren zoals 3D-geluid waarmee je je game in de meest realistische settings speelt. Daarnaast kun je de audio instellen op virtual 7.1 sound voor de allerbeste geluidservaring.

MYSTIC LIGHT

Met Mystic Light kun je zelf je eigen LED verlichting kleur instellen. Zo warm als vuur of zo koud als ijs, jij hebt de controle! Je kunt alle kleuren van het kleurenpalet selecteren zodat jij het perfecte design hebt!

COLORS





STATIC MODE



BREATHE MODE



GRADIENT MODE



GAMING & MUSIC MODE



oft Corporation in the United States and/or other countries. Other company and product names mentioned may be the trademarks of their respective owners.

OOK GESPEELD

OMDAT JE CONTROLLER MOET BLIJVEN ZWETEN

HEET EN SUPER



Titel: Superhot
Platform: Xbox One
Prijs: € 24,99

Nino besprak al eerder de PC-versie van Superhot, en deze stijlvolle shooter is nu ook uit voor de Xbox One. Dat is goed nieuws, want ook al is Superhot niet de second coming of Jesus in het shooter genre, origineel is de game wel. Zowel in Spartaanse vormgeving als in uitvoering.
De crux? **De tijd, en dus daarmee de vijanden en de actie, bewegen alleen als de speler beweegt.** Daarmee voelen de slordige dertig levels soms meer als puzzels, maar je hebt wel het idee dat je in een Matrix-achtige actiefilm meespeelt.
Een geeltje lijkt misschien wat aan de dure kant voor deze game, maar dankzij de extra modi en de best lange Story mode krijg je behoorlijk wat waar je voor je geld. Super, toch?

SCORE:





ALS EEN SPLINTER IN JE VINGER



Titel: Teenage Mutant Ninja Turtles: Mutants in Manhattan
Platform: PC / PS3 / PS4 / Xbox 360 / Xbox One
Prijs: €45 (PS4 / Xbox One), € 30 (rest)



Okay, PlatinumGames heeft met The Legend of Korra een slechte game afgeleverd en met StarFox Zero een matige. Ja, dus? Het blijft een legendarische studio, waarvan het gros van hun output mij gelukkiger maakt dan een alcoholist in de Gall & Gall. Transformers: Devastation was daarnaast een van de beste games van vorig jaar, waarmee Platinum liet zien dat hun expertise op het gebied van actie-gameplay ook perfect te combineren is met tekenfilms uit mijn jeugd.
Een schone onderbroek was daarom noodzakelijk toen ik te horen kreeg dat diezelfde studio ook aan de slag mocht met de Ninja Turtles licentie: een match made in heaven. Dat de game ontwikkeld werd onder leiding van Eiro Shirahama - dezelfde man die verantwoordelijk was voor The Legend of Korra - negeerde ik daarom maar. **Want PlatinumGames. Want Ninja Turtles. Dit kon niet fout gaan.**

Het eerste uur was extreem vermakelijk, zoals verwacht. De mogelijkheid om tussen de vier schildpadden te schakelen, is fijn en ze besturen stuk voor stuk heerlijk strak. Zoals verwacht! De nadruk ligt hierbij overduidelijk op hun ninja-zijn, met de mogelijkheid om op uiterst soepele wijze double-jumps en wall-climbs uit te voeren en met werpsterren te gooien. **Het voelt lekker om als een gemuteerde superheld over de daken van Manhattan te rennen**, waarbij onder andere het grinden over rails voor extra snelheid zorgt.
Ook de specialiteit van Platinum (het uitvoeren van flitsende verdedigende moves die overgaan in offensieve) lijkt hier perfect geïmplementeerd: een aanval op het juiste moment blokkeren met schild op de rug resulteert in de kans om een tegenaanval uit te voeren. Lekker.

'Dit wordt de beste Turtles-game ooit', gniffelde ik enthousiast nadat Michaelangelo een flauwe pizzagrap maakte en Raphael chagrijnig zei dat ie z'n bek moest houden. Oh, jongens, wat heb ik de Turtles toch gemist!

En dan moet er daadwerkelijk gevochten worden. De droom valt in duigen. Het verslaan van de vele gezichtsloze, feedbackloze vijanden is keer op keer een extreem saaie bedoeling, waarbij het spammen van superaanvallen voldoende is om te winnen.

ALIEN-BAZEN SCHOPPEN XCOM 2 IN DE WAR



Titel: XCOM 2: Alien Hunters
Platform: PC
Prijs: € 9,99



Wat doe je met DLC voor een van de moeilijkste games van het moment? Natuurlijk, daarmee maak je XCOM 2 nog fucking moeilijker! Maar uiteindelijk toch weer een stuk makkelijker... Ja, dat is verwarrend en **dat komt omdat Alien Hunters helaas een klein beetje de balans van de fantastische turn-based strategygame in de war schopt**, maar gelukkig doet het ook heel veel goed.

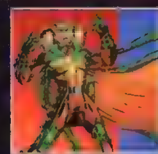
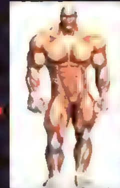
Als je een nieuwe XCOM 2 campaign begint met de Alien Hunters-DLC, dan speel je vrijwel aan het begin een verrassende story mission waarin een drietal eindbazen van aliens worden geïntroduceerd. De namen van deze Alien Rulers (**Viper King, Berserker Queen en Archon King**) verraden al van welke ruimtewezens uit de basisgame zij opgepompte versies zijn, en met opgepompt bedoel ik OPGEPOMPT. Niet alleen hebben ze drie keer de health van een Sectopod en meer powers dan hun onderdanen, het belangrijkste verschil zit 'm in hoe vaak ze de kans krijgen jouw aars te schoppen. Dat is namelijk niet elke beurt, maar elke keer als een van je manschappen ook maar IETS doet. Met uitzondering van free moves dan, maar dan nog! Holy shit...

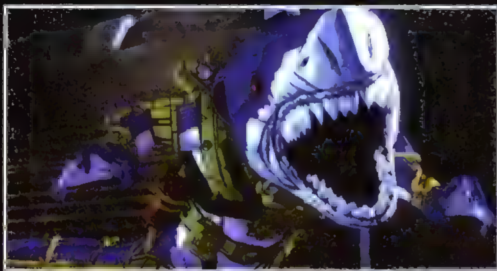
Okay, die driedubbele laag health, dat is nog overkomelijk, aangezien de Alien Rulers na een bepaalde hoeveelheid schade geïncasseerd te hebben een portal oproepen en 'm nokken, om een latere missie terug te komen. Gelukkig wel zo beschadigd als toen hij/zij ontsnapte. **Maar het feit dat de Rulers je na elke actie klop geven, dwingt je om alles wat XCOM 2 je geleerd heeft te herzien en anders toe te passen.** De alien-eindbazen zijn niets minder dan gamechangers en dat is echt vet.

Maar er zit dus ook een keerzijde aan deze DLC. Je krijgt namelijk flink wat nieuwe uitrusting om de Alien Rulers uit te schakelen: een aantal nieuwe wapens en pakkies van uitgeholde alien-bazen (waarvan eigenlijk alleen die van de Archon King er echt cool uitziet). Deze geven je handige nieuwe abilities en flink wat extra power, waarvan de game zodra de Kings en Queens uitgemoord zijn een stuk makkelijker wordt. Mijn campaign op Legend kost me nu ongeveer evenveel saves en loads als die op Commander, wat natuurlijk een beetje jammer is.

Neemt niet weg dat XCOM 2 met Alien Hunters weer een stuk gevarieerder en kleurrijker is geworden!

OORDEEL:

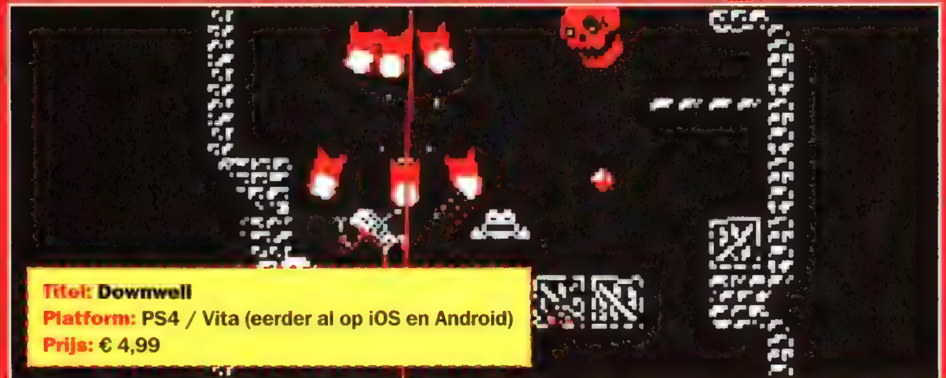
 +  = 



Van diepgang of plezier is geen sprake, mede omdat elke poging tot degelijk vechten in de kiem wordt gesmoord door het feit dat alle vier de Turtles continu tegelijkertijd aan het vechten zijn. **Het is een constante visuele clusterfuck.**
Helemaal geestdodend zijn de bazen, die met hun absurd lange levensbalken elk greintje geduld uit me weten te zuigen als een zwart gat van plezier. Vechten tegen iconische schurken als Bebop, Rocksteady en Shredder is iets waar ik vroeger continu naar uitkeek; hier vervloek ik het de grond in. Gecombineerd met de verschrikkelijke artstyle, eentonige achtergronden en vergetelijke muziek is het ook onmogelijk om simpelweg op esthetische wijze van het spektakel te genieten.
Hiermee is Mutants in Manhattan precies het tegenovergestelde van het geweldige Transformers: Devastation geworden, wat verder bewijst dat een game van Platinum altijd Hideki Kamiya of Kenji Saito aan het roer moet hebben staan.

SCORE 47

BODEMLOZE PUT VAN VERMAECK



Titel: Downwell
Platform: PS4 / Vita (eerder al op iOS en Android)
Prijs: € 4,99



Toen Downwell vorig jaar naar iOS en PC kwam, was ik hooked. De geniale combinatie van platformactie met roguelike elementen à la Spelunky was een schot in de roos, en ik heb tientallen uren aambeien lopen kweken met de mobiele versie van **dit stukje verslavende eenvoud.**
Echter, de iPhone bleek niet het ideale platform voor Downwell door het gebrek aan ouderwetse knoppen en ik vond de game weer net iets te minimalistisch om op m'n PC te spelen.

We leven in mooie tijden, want er is nu een oplossing voor deze platformdiva! Downwell is sinds deze maand namelijk beschikbaar op PS4 en Vita. **Met name de handheld van Sony leent zich perfect voor de game** aangezien de potjes net zo lang duren als een wc-bezoekje en hij heerlijk bestuurt met de knoppen van de Vita. Ondanks het brede beeldscherm is het speelopppervlak een beetje aan de kleine kant, maar dankzij de nieuwe Tate Mode kan je de handheld een kwartslag draaien voor een betere ervaring. Dat gaat helaas wel ten koste van de controls, die zijn mij iets te ongemakkelijk als de Vita kantelt. Verder heb ik niks aan te merken op de Downwell ports. Voor een vijfje haal je beide versies binnen (lang leve crossbuy) en ik raad je van harte aan om dit zo snel mogelijk te doen!

OORDEEL:
KOPON DIE HANDOL!

CLUNKY CONTROLES WERPEN HUN SCHADUW



Titel: Shadow of the Beast
Platform: PS4
Prijs: € 14,99



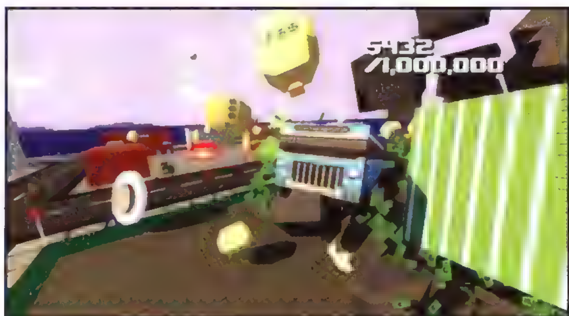
Ik had ooit een Amiga en was fan van Shadow of the Beast (SotB). Dat had met de vormgeving en de technische hoogstandjes te maken, maar het was toch vooral de complete out of this world ervaring die destijds diepe indruk maakte. Alsof je in een platenhoes van een symfonische rockband was beland. Datzelfde gevoel weet de reboot van Shadow of the Beast knap te bewerkstelligen. Grafisch is SotB namelijk echt een pareltje. De game is een sidescrolling platform-brawler, maar **de speelwerelden mixen sciencefiction, fantasy en Conan The Barbarian-achtige invloeden door elkaar.** De levels waar je je doorheen hakt, beukt en springt, roepen verwondering op, en je wil ze meteen verder verkennen.

De indruk die de setting maakt, ligt niet helemaal in lijn met de gameplay. Je klimt en klautert, puzzelt wat, zet wat schakelaars om, maar bent toch vooral veel aan het hakken.

Op de een of andere manier voelt de besturing zwaar en log, waardoor je soms het idee hebt dat je niet helemaal in controle bent. Je kunt best leuke combo's maken, en je hebt een paar brute finishing- en speciale moves, maar omdat je qua timing nogal eens de mist ingaat, verviel ik toch te vaak in het veilige button bashing. Zeker als je bijvoorbeeld de snelheid van een God of War gewend bent, voelt de besturing van SotB stroperig.

Weird is ook het gegeven dat je het verhaal moet unlocken; en als je dan niet alles vindt, mis je dus een deel. Geen biggie (het wraakverhaal vult net aan de achterkant van een bierviltje) maar een rare keuze. Neem daarbij dat de game wat aan de korte kant is en je hebt **een reboot/remake die niet helemaal geworden is wat het had moeten zijn.** Al is het leuk dat wanneer je de game een paar keer doorspeelt en genoeg punten verzamelt, je de originele game uit 1989 unlockt.

SCORE 69



BUS SIMULATOR OP DRUGS



Titel: Omnibus
Platform: PC
Prijs: € 9,99

Indiegames die de 16-bit generatie eren zijn er inmiddels in overvloed, maar de 32-bits PlayStation 1 generatie krijgt zelden de aandacht die het verdient. De gasten van ontwikkelaar Buddy Cops brengen daar verandering in met hun eerste game OmniBus, **een gestoorde arcade game met een onbestuurbare bus in de hoofdrol.**

In Omnibus kan je niet remmen of gassen; je kan alleen sturen en hopen op het beste. Met die handicap moet je een serie bizarre minigames afwerken om zo verder te komen en meer bussen vrij te spelen.
Het begint redelijk eenvoudig ('rij achttien graftombes omver') maar het wordt snel esoterischer met **een gigantische DOOM BUS-eindbaas** als persoonlijk hoogtepunt.
Is OmniBus mooi? Nee. Heeft OmniBus diepgang? Nee. Smeert OmniBus een broodje pindakaas voor je om je op te vrolijken als Ajax van de Graafschap verliest in de beslissende fase van de Eredivisie? Nee. Maar OmniBus is best geinig, kost maar een tientje en heeft de volgende prachtige tekst op de officiële Steam-pagina, dus ik ben fan:
Cutting Edge Everything: OmniBus has the best of everything from graphics and sound effects to physics and an options menu. This is the future. This is OmniBus.

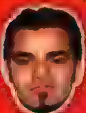
OORDEEL:



LUFFY EN Z'N VRIENDEN DOEN EEN NARUTOOTJE



Titel: One Piece: Burning Blood
Platform: PC / PS4 / Xbox One / Vita
Prijs: € 39,- (Vita), € 59,- (rest)



Mijn grootste kritiek op de 3D anime-crossover-fighter J-Stars Victory VS+ van vorig jaar, was dat het vechtsysteem te oppervlakkig en eentonig aanvoelde. Beetje light en heavy attack spammen, enzo.
One Piece: Burning Blood fixt dat door precies hetzelfde vechtsysteem te gebruiken, maar de gameplay iets technischer te maken en de combo's iets flitsender. De unieke, arenavullende speciale aanvallen zijn zo tof om uit te voeren (en te zien) dat bijna elk van de 40+ speelbare One Piece-personages een genot is om mee te spelen. **Het gevoel dat je scenes uit de anime aan het naspelen bent, is perfect overgebracht**, en dat is bij een game als deze altijd het belangrijkst

Wel is het jammer dat de verhaallijn van de game zich slechts focust op een van de latere arcs van de man ga en anime, waardoor ik veel personages niet herkende en bepaalde favorieten juist weer miste.
Dynasty Warriors kloon Pirate Warriors 3 deed dat vorig jaar veel beter, door bijna alle belangrijke arcs samen te vatten (wat door een One Piece noob als ikzelf erg gewaardeerd werd).
Ook zal het me niet snel wegtrekken van Naruto: Ultimate Ninja Storm 4, dat zowel visueel als qua gameplay toch nog altijd de beste blijft in dit kleine subgenre.
Al met al ben ik zeer benieuwd wat een mogelijk vervolg met dit concept zal weten te doen!

OORDEEL:



THE HUMAN CENTIPEDE MEETS FIFA





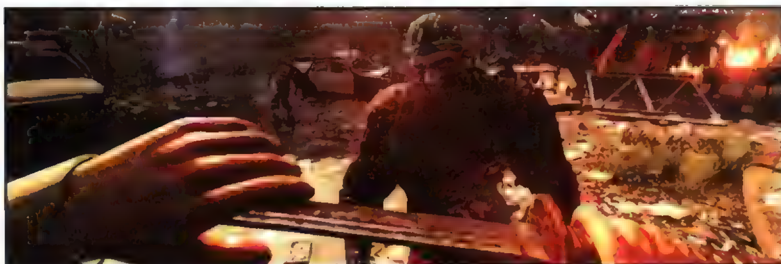
Titel: Push Me Pull You
Platform: PS4
Prijs: € 13,99

Mensen schreeuwen wel eens dat lokale multiplayer games dood zijn en dat online modi de dood van gezelligheid hebben ingeluid. Voor al die mensen heeft de Australische ontwikkelaar House House de oplossing in de vorm van Push Me Pull You, **een bizar sportspel** dat gemaakt is om met drie vrienden en een krat bier te spelen.

Stel je voor dat je voetbal twee tegen twee zou spelen, maar dan met een soort slangenmensen zonder onderlichaam, die aan elkaar vastzitten met een elastisch middenstuk. Door uit te rekken en in te duwen bestuur je dit gedrocht samen met een maatje, om zo de bal in het doel van je tegenstander te werken. **[illegible]** Audiovisueel zit het ook uitstekend in elkaar, het enige nadeel (en dat is best een ding) is dat er in je uppie geen hol aan is. Geen oefenmodus, geen A.I., geen online: nada. Aangezien de game veertien euro kost, is het een beetje zonde als je hem niet regelmatig met vrienden kan spelen, maar als je die mogelijkheid wel hebt, is PMPY top!

OORDEEL:





DEFINITIEF DOOD?



Titel: Dead Island Definitive Edition
Platform: PC / PS4 / Xbox One
Prijs: € 39,99

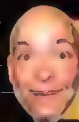
Dead Island en Dead Island: Riptide waren beide zombie-slashers met een aardige scheut RPG en heel veel onaardige bugs. Bovendien hadden de Polen van Techland ons allemaal behoorlijk misleid met een waanzinnig mooie, heftige aankondigingstrailer. Maar van die emotionele impact van die trailer bleef weinig over in de uiteindelijke sloppy, stroeve en buggy games.
Techland heeft zich inmiddels herpakt met het veel betere Dying Light, maar Dead Island blijft een campy status behouden. Heb je de originele games gemist, en wil je per se alle zombie games spelen, dan haal je met deze Definitive Edition wel een dikke veertig uur gameplay in huis.
Bovendien heeft Deep Silver echt wel haar best gedaan de games op te pimpen. Beide games zijn door de grafische molen gegaan en kennen nu **betere belichting texturen, schaduwen, effecten, modellen en hoogwaardige anti-aliasing.**

In beide games zal je echter je frustratie niet onder stoelen of banken kunnen steken wat betreft de kwetsbaarheid van de wapens; die gaan nog steeds veel te snel stuk.
Riptide kent een wat curieus begin waar je even doorheen moet, maar eenmaal op stoom, is **Riptide, zeker in deze gladgestreken versie, de betere van de twee.**
Als bonus zit er ook nog een side-scrolling, beat 'em up game bij: Dead Island Retro Revenge. De retro-look is geinig en de (mini)game is verrassend leuk omdat het zo heerlijk over de top is en hoofdrolspeler Max absurde power-ups krijgt. Best leuk pakketje bij elkaar dus.

SCORE:



GEEN LEGERS MAAR QUESTS



Titel: Chronicle: Runescape Legends
Platform: PC
Prijs: Gratis



In het begin begreep ik er geen hol van. Ik was The Raptor, een gepantserde held, dat begreep ik wel. Maar **was dat mijn deck, met zowel vrienden als vijanden erin?** Moest ik ook vijanden spelen? Ja, zei de developer van Jagex die me tijdens de eerste potjes begeleidde, je moet ook vijanden spelen. Het werkt een beetje anders dan Hearthstone.
Met hulp van die developer rommelde ik me door de eerste twee potjes, en toen was het kwartje gevallen. O man, Runescape Legends is leuk! En inderdaad: anders dan Hearthstone.

Anders dan in Hearthstone creëer je geen legers maar quests voor je Hero (die in Chronicles trouwens een Legend heet). Vandaar dat je ook vijanden op de baan van je held moet plaatsen. Door die vijanden te overwinnen krijgt je held bijvoorbeeld goud, extra health of een nieuw wapen. Je kunt ook vriend-kaarten met dat soort effecten plaatsen, maar die hoeft je held dus niet te verslaan, en kunnen hem ook geen schade berokkenen.
Ik ga niet de complete game uitleggen, maar je kunt je voorstellen dat het leuk is om de vier kaarten die je elke beurt kunt spelen zo te kiezen dat je - bijvoorbeeld - van de eerste kaart een wapen krijgt dat je net sterk genoeg maakt om het monster op de tweede kaart te verslaan voor goudstukken die je op de derde kaart besteedt aan een aanval op de andere speler. En dan als vierde kaaaaaart... laten we deze doen, die geneest mijn held.
Die tegenstander zie je op de achtergrond lopen, en kan jou dus ook treffen. Winnaar is de speler die binnen vijf beurten de tegenstander heeft uitgeschakeld, of dat doel middels genoeg buffs bereikt tijdens het automatische eindduel.

Of je nu wel of geen Hearthstone-speler bent, je moet wel effe wennen aan de andere opzet van dit nieuwe dingetje in het Runescape universum. Wat in elk geval bewijst dat we hier niet te maken hebben met een directe Hearthstone kloon. Chronicle levert echt iets anders, op een goede manier, en is daarmee het leukste kaartspel dat sinds Hearthstone verscheen. Al zal zelfs dát me niet lang bij Hearthstone vandaan houden.

OORDEEL:
Leuk voor tussen twee potjes Hearthstone door.

PULARIA

Overwatch is een hit en Razer speelt daar handig op in met een reeks toffe producten. Daarnaast hebben we eindelijk kunnen stoeien met de nieuwe Samsung Galaxy S7.

RAZER

COOLE OVERWATCH SHIT

RAZER HEEFT MET BLIZZARD DE HANDEN INEEN GESLAGEN EN KOMT MET EEN REEKS COOLE OVERWATCH PRODUCTEN.

Er is een headset, gaming muis, mechanisch toetsenbord en een muismat. Die laatste laten we effe liggen, maar die andere drie producten verdienen zeker onze aandacht.

De **DeathAdder muis** is slick uitgevoerd, beschikt over een 10.000 DPI optische sensor, heeft Chroma aanpasbare achtergrondverlichting met 16,8 miljoen kleuren inclusief geïntegreerde Chroma in-game lichteffecten en vijf onafhankelijk programmeerbare Hyperesponse knoppen. Het aantal buttons is niet overdreven, maar de muis ligt heerlijk in de hand, en als je Overwatch fanboy bent en je speelt deze game op PC, dan is dit wel heel gaaf.

Dat geldt ook voor het **Razer BlackWidow Chroma Overwatch gaming toetsenbord**, waarvan de kleuren van de toetsen switchen als je in-game van personage wisselt. Overwatch is een kleurrijke game en datzelfde geldt voor de cast aan Heroes, dus dit is een leuke vondst. Deze functionaliteit werkt uiteraard ook gewoon met andere Razer Chroma mechanische toetsenborden.

Verder kun je dit toetsenbord helemaal inrichten en programmeren, is ie uitgedost met de Razer Mechanical Switches met 50 g activeringskracht, is er een verbeterd indicatorpaneel en kun je rekenen op 10-key roll-over anti-ghosting.

De **ManO'War Tournament Edition headset** tenslotte is een puike headset vooral voor wat grotere hoofden. Hij zit comfortabel, is strak afgewerkt en het Overwatch design komt hier zeer fraai tot zijn recht.

De bekabelde stereo koptelefoon produceert prima geluid, is uitgerust met een uitrolbare microfoon en semi-modulaire 3.5mm audiojacks om aan te sluiten op PC, notebook of spelcomputer.

Alle drie prima producten dus, waarbij de gaming muis en het toetsenbord uitstekend samenwerken. Wel pakken toetsenbord en headset wat duurder uit, alleen omdat ze Overwatch branded zijn; in hetzelfde segment kan het goedkoper.

Ben je een groot Overwatch fan en ga je die game de komende maanden, wie weet jaren spelen, dan is dit wel gruwelijke en hoogwaardige gear natuurlijk.



Overwatch Razer ManO'War Tournament Edition headset



€ 129,99 — 3,5/5 sterren



Razer BlackWidow Chroma Overwatch gaming toetsenbord



€ 219,99 — 3,5/5 sterren



Razer DeathAdder Chroma Overwatch gaming muis



€ 89,99 — 4/5 sterren

SAMSUNG

GALAXY S7

ALS JE EEN COMPLETE, GELIKTE EN HOOGWAARDIGE ANDROID TELEFOON ZOEKT, DAN IS HET SIMPEL: DE SAMSUNG GALAXY S7 IS DE BESTE VAN DIT MOMENT.

Waar Samsung voorheen nog wel eens de neiging had allerlei gekke gimmicks in de marketingmix te gooien, is de S7 gewoon in alles een betere telefoon.

Het design is strak en de telefoon ligt heerlijk in de hand. De accuduur (3000 mAh) is verlengd ten opzichte van de S6, en daarmee heeft deze smartphone de beste accuduur op de markt.

Voor de rest is het gewoon een snelle telefoon dankzij een quad core processor aan boord. Het standaardgeheugen is 32 GB, maar dat is makkelijk uit te breiden.

Drie dingen vallen verder op: het fijne, fraaie scherm, de camera en de waterdichtheid tot anderhalve meter diep. Geen paniek dus als je je telefoon een keer in de plee laat vallen.

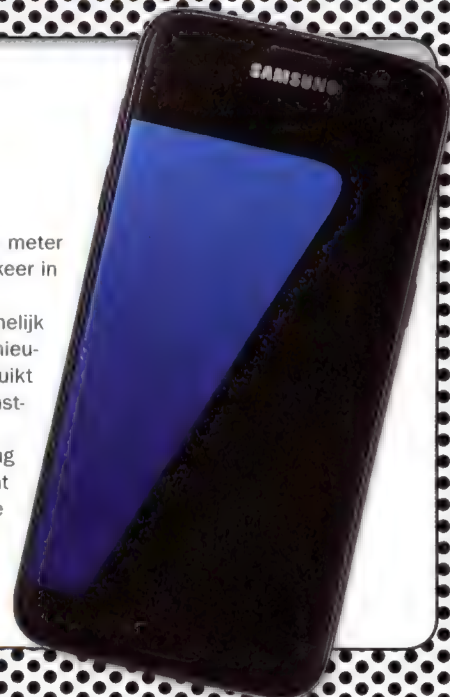
Tenslotte de camera; die maakt echt belachelijk mooie foto's. Dat komt omdat Samsung een nieuwe techniek kent, waarbij grotere pixels gebruikt worden, die op hun beurt meer kleurdetail vastleggen.

Oh ja, je kunt natuurlijk ook voor de Samsung Galaxy S7 Edge gaan, die heeft een scherm dat fraai ombuigt en meeloopt in de randen van de telefoon, maar dan betaal je 100 euro meer.

VANAF € 621,-



4,5/5 sterren



QUIZT JE DAT?

DE MAANDELIJKSE PU QUIZ

Nu je de PU bijna hebt uitgelezen, kun je hier testen of je er wat van hebt onthouden. En daar kun je nog een vette prijs mee winnen ook!

prijsvraag@powerunlimited.nl



1 Florian zou vroeger beter opgelet hebben op school als...?
A) Hij wat meer hersens had gehad
B) Hij geschiedenislES van Yamauchi had gehad
C) Hij biologieles van Bobbi Eden had gehad

2 In welke Nederlandse plaatsen is het aantal auto-inbraken gestegen?
A) De Ronde Venen, Woensel en Drimmelen
B) Berkum Poepershoek, Waspik en Boerenhol
C) Fonteinsnol, Kruishaar en Klutsdorp

3 Waarom ging Tjeerd op paardrijles?
A) Omdat hij van z'n ouders geen brommer kreeg
B) Omdat hij ervan droomde een ridder te zijn
C) Omdat hij ervan droomde een veertienjarig meisje te zijn

4 Volgens Wouter is Total War en Warhammer de beste hook-up sinds...?
A) Disney en Marvel
B) Bassie en Adriaan
C) Vroom en Dreesman

5 Er wordt over weinig dingen zoveel gesproken als over...?
A) Sylvana Simons
B) Bloedende aambeien
C) Het weer

6 Wat is het Parijs Syndroom?
A) Een soort depressie
B) Hetzelfde als het Stockholm Syndroom maar dan warmer
C) Een trauma dat ontstaat na onvrijwillige penetratie met een stokbrood



DIT kun *jij* winnen!

Mail de juiste antwoorden naar:
prijsvraag@powerunlimited.nl
o.v.v. Quizt Je Dat?
Vergeet niet je naam en adres te vermelden.

Alle antwoorden goed?

DAN MAAK JE KANS OP 2 VRIJKAARTEN VOOR DE WARCRAFT FILM, EEN WARCRAFT HOODIE EN WORLD OF WARCRAFT: BATTLECHEST

PU 272 LIGT 19 JULI IN DE WINKELS

SMORGASBORD

VOLGENDE MAAND IN POWER UNLIMITED

- BLIKKEN WE TERUG OP ALLE GROTE GAMES VAN DE E3
- HEBBEN WE DE DIRTY INS & OUTS VAN DE BEURS DER BEURZEN DIE JE NERGENS ANDERS LAS OF HOORDE
- STOEIDEN WE MET DE NIEUWE CONSOLES VAN SONY EN MICROSOFT
- HEBBEN WE EINDELIJK DE NIEUWE ZELDA GESPEELD!
- SPELEN WE DE MATCH PES 2017 VERSUS FIFA 2017
- MOCHTEN WE BIJ ROCKSTAR OP DE KOFFIE (!!)
- IS DE FORCE MET LEGO STAR WARS
- HEBBEN WE VEEL MEER INFO OVER RESIDENT EVIL 7

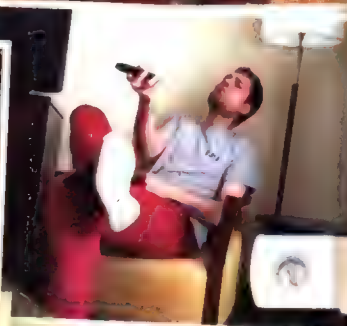
* ALLES ONDER VOORBEHOUD UITERAARD *

POSEUR VAN DE MAAND EXTRA ORDINAIRE

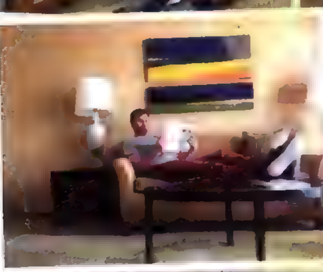
Alsof het niks is, stuurde Tjeerd ons een complete serie foto's die eigenlijk stuk voor stuk genomineerd zouden kunnen worden voor de titel Poseur van de Maand.
Tijdens zijn trip voor Battlefield 1 toont Tjeerd hier zijn hotelkamer op een wijze die alleen is weggelegd voor de allergrootsten op poseurgebied.
Jan eat your hart out!



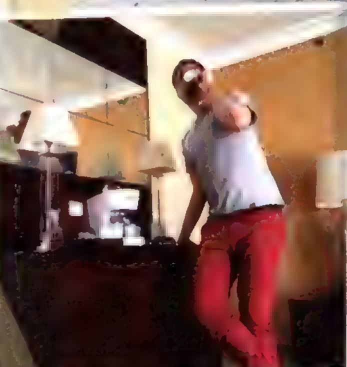












EX-POSEUR VAN DE MAAND

Het lijkt er sterk op dat Jan z'n strijd om het maandelijkse poseurschap heeft opgegeven. Werd ie de laatste twee maanden al keihard afgetroefd door Tjeerd en Wouter, deze maand leverde hij slechts één schamel fotootje in, en dan ook nog eens eentje waar elke professionele poseur zich voor zou schamen. Wij zien in ieder geval geen humor, geen diepere laag, geen verrassing of iets anders die dit kiekje enige meerwaarde geeft. Het is alsof ie zich heeft neergelegd bij de suprematie die Tjeerd ook deze maand weer aantoont (zie linksonder op deze pagina).
Jammer dat we op deze manier getuige moeten zijn van de neergang van iemand die toch ooit een icoon was op beeldgebied...



EFFE WACHTEN... GAMEN!

Na afloop van de FIFA 17 trip werd Tjeerd veel te vroeg op vliegveld Orly bij Parijs afgeleverd. De organisatoren van de trip vreesden namelijk voor opstoppingen vanwege allerlei stakingen, maar de taxirit verliep in zo'n razend tempo dat hij maar liefst vier uur voor z'n vlucht arriveerde. En ja, wat doe je dan? Gamen natuurlijk, ook al is het met zo'n vage game dat Tjeerd nog steeds niet weet wat ie nou precies gespeeld heeft.



BLIJF OP DE HOOGTE VAN HET LAATSTE GAMENIEUWS EN MAAK KANS OP VETTE PRIJZEN ALS JE ONS VOLGT OP:



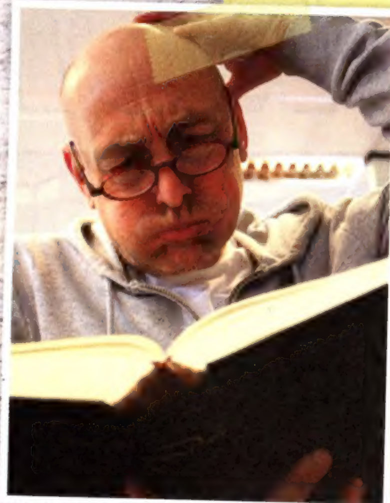
YOUTUBE.COM/ POWERUNLIMITEDTV



FACEBOOK.COM/ POWERUNLIMITED



TWITTER.COM/ POWERUNLIMITED



ALS JE BEGRIJPT WAT IK BEDOEL

Ed kwam ook deze maand weer een paar noemenswaardige foutjes tegen in de teksten van de PU-redacteuren. Rechts legt onze eindbaas uit wat er is misgegaan.

Dit is waar de invloeden hun kop laten zien	=	En waar de eerste fout in deze rubriek de kop opsteekt
Hij keek met open ogen	=	Ja, duh, anders zie je niks. Toen ik dit las, zette ik wel effe grote ogen op
Zakte steeds verder naar beneden	=	Ja, duh, weleens iets naar boven zien zakken?
Catastrofische gevolgen	=	Okay, het is geen catastrofe, maar het zijn toch echt catastrofale gevolgen
Huishoudelijk geweld	=	Is dat slaan met deegrollers en koekenpannen? Huiselijk geweld dus.
De armen in elkaar slaan	=	Bedoeld wordt de handen ineen slaan. Of wordt een stelletje minderbedeelden in elkaar gerost?



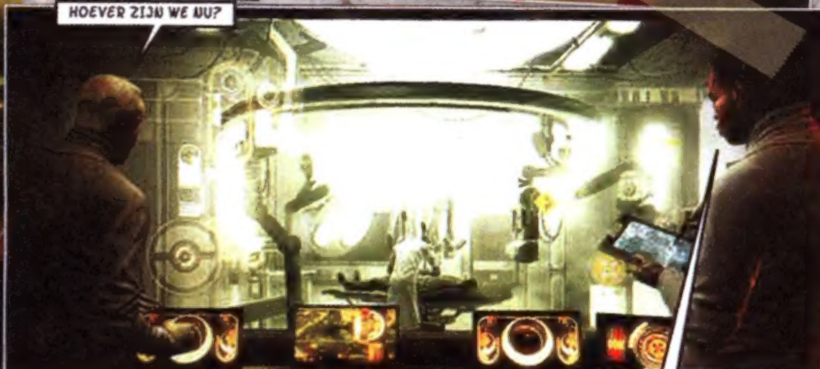
'LEUKSTE' NIET GEPLAATSTE BIJSCHRIFT
HOMEFRONT

Homefront... de perfecte omschrijving van de plek waar ik elke avond naartoe ga.

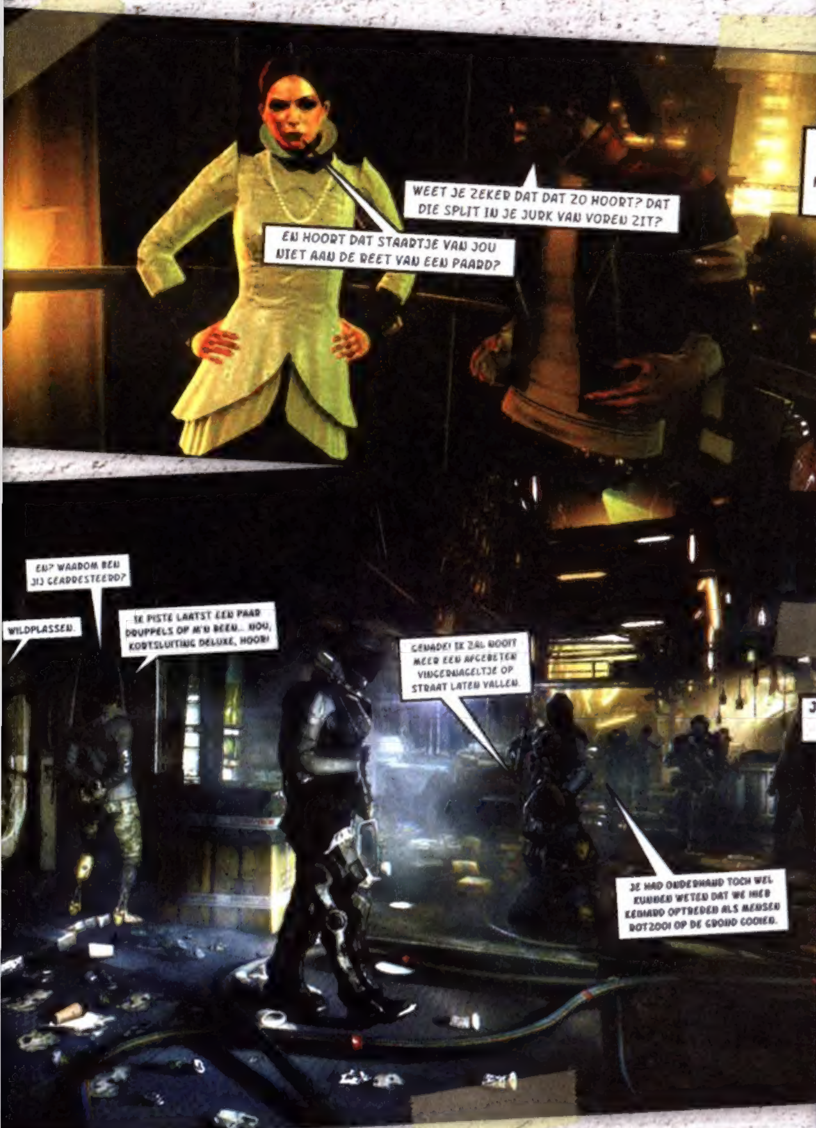
DEUS EX IN BIJSCHRIFTEN

Ed kon zich niet meer herinneren hoe vaak we een Deus Ex game besproken hebben in de rijke historie van de PU. Wel wist ie nog enkele bijschriften uit z'n Ouden Doosch te vissen...



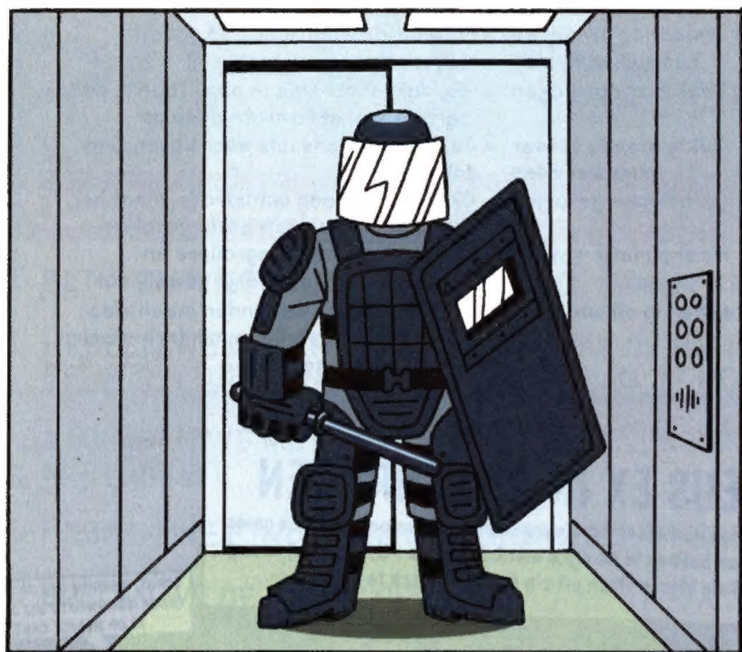


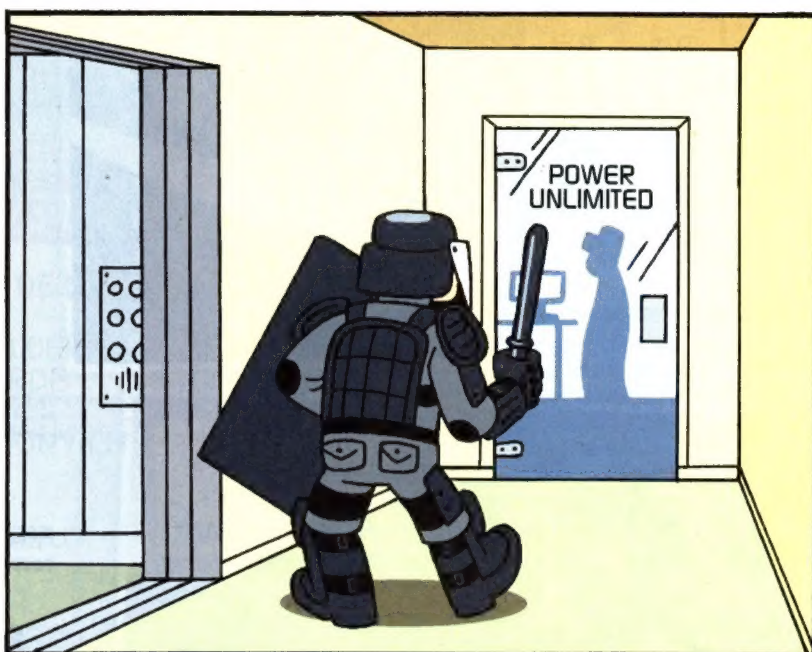




FRAMEDROP

JORDI PETERS















TWEAKERS .NET VLIES GEPRIKKELD TIJDENS DE TV TESTMARATHON



tweakers
Wij stellen technologie op de proef.

msi®

Windows 10

Aegis

NU MET €100 KORTING BIJ COOLBLUE

www.coolblue.nl/aegis

ADMIT ONE

GOLDEN TICKET

Aegis

HARNESS THE POWER OF GAMING

UNIQUE. EXTREME. COOL.

AEGIS-014EU

Windows 10 Home

Intel® Core™ i7-6700

NVIDIA® GeForce® GTX 960

8GB + 256GB SSD + 1TB HDD

€ 1.399

AEGIS-021EU

Windows 10 Home

Intel® Core™ i7-6700

NVIDIA® GeForce® GTX 970

8GBx2 + 256GB SSD + 2TB HDD

€ 1.599

Windows 10.

Do great things.

verkrijgbaar bij:





GAMER GRAPHICS

MYSTIC LIGHT



EASY TO UPGRADE

SILENT STORM COOLING 2



NO.1 IN GAMING

*** Nu met 100 korting bij Coolblue: Aanbieding geldig van 21 juni tot en met 21 augustus 2016.** © 2016 Micro-Star Int'l Co.Ltd. MSI is a registered trademark of Micro-Star Int'l Co.Ltd. All rights reserved. Microsoft and Windows are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries. Other company and product names mentioned may be the trademarks of their respective owners.

www.msi.com